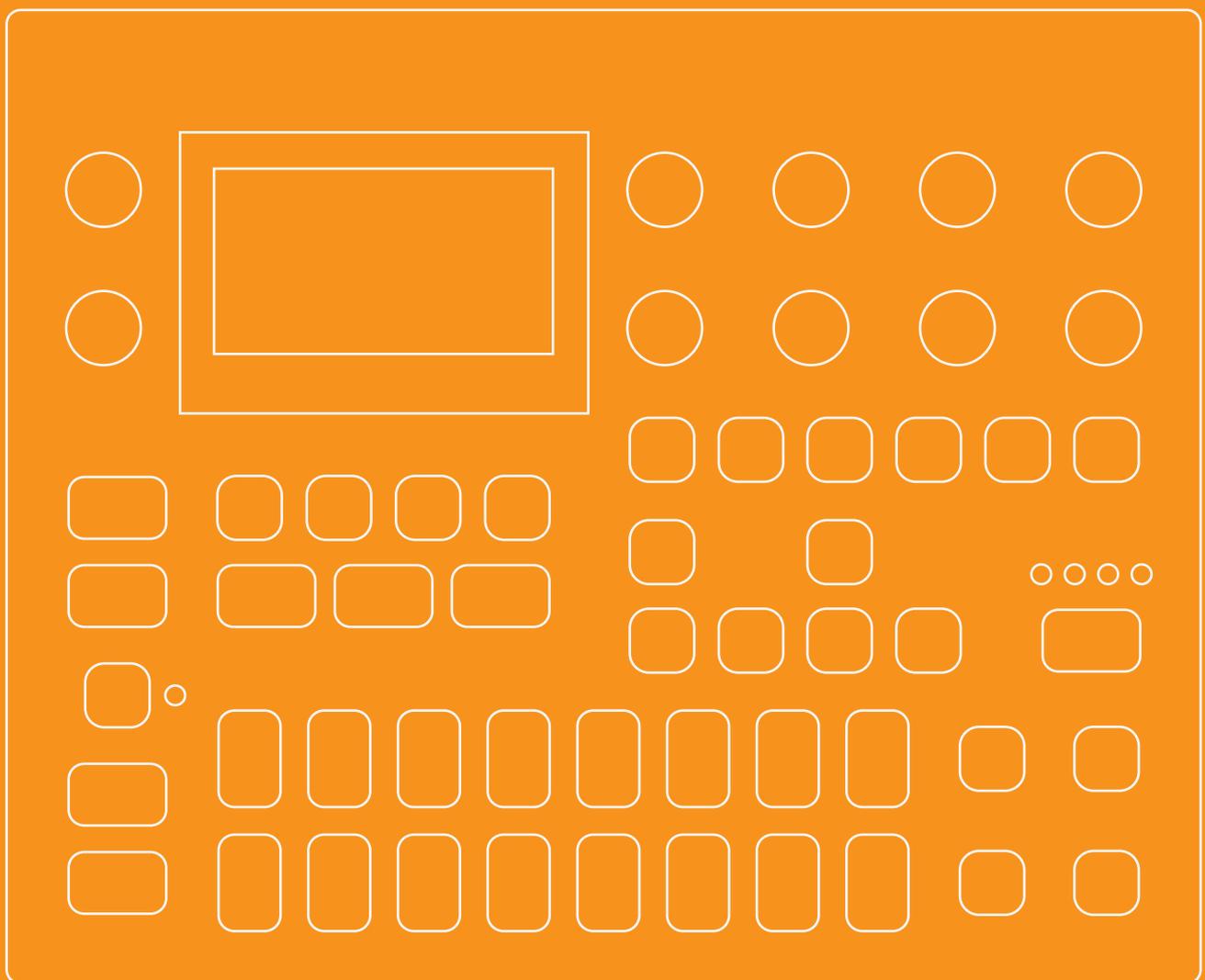


Digitone

Master der digitalen Methode



Benutzerhandbuch

Konformitätserklärung nach FCC

Dieses Gerät ist konform mit Teil 15 der FCC-Richtlinien. Sein Betrieb ist den beiden folgenden Bedingungen unterworfen: (1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen und (2) dieses Gerät muss allen Interferenzen widerstehen, denen es ausgesetzt ist, einschließlich jenen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

HINWEIS: Dieses Gerät wurde geprüft und es wurde festgestellt, dass es die Grenzwerte eines digitalen Geräts der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Richtlinien erfüllt. Diese Grenzwerte wurden dazu entwickelt, einen angemessenen Schutz vor schädlichen Interferenzen in Wohngebäuden zu bieten. Dieses Gerät erzeugt, verwendet und strahlt möglicherweise Hochfrequenzenergie ab. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert wurde, kann es im Funkverkehr schädliche Interferenzen verursachen. Es gibt allerdings keine Garantie, dass in einer bestimmten Installation keine Interferenzen verursacht werden. Wenn dieses Gerät den Funk- oder Fernsehempfang durch schädliche Interferenzen beeinträchtigt - dies kann durch ein An- und Ausschalten des Geräts bestimmt werden - kann der Benutzer versuchen, die Interferenz durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Neuausrichtung oder Verlagerung der Empfangsantenne.
- Vergrößerung des Abstands zwischen Gerät und Empfänger.
- Verbindung des Geräts mit einem Ausgang auf einem anderen Schaltkreis als dem, mit dem der Empfänger verbunden ist.
- Rücksprache mit dem Händler oder einem erfahrenen Funk-/Fernsehtechniker.

Kanada

Dieses digitale Gerät der Klasse B erfüllt die kanadische Norm ICES-003.

Erklärung zur Konformität mit EU-Verordnungen

Dieses Produkt wurde auf seine Konformität mit der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG und der Richtlinie über die elektromagnetische Verträglichkeit 2004/108/EG geprüft. Das Produkt erfüllt die Voraussetzungen der RoHS 2 Richtlinie 2011/65/EU.



Dieses Symbol weist darauf hin, dass Ihr Produkt gemäß den lokalen Gesetzen und Verordnungen entsorgt werden muss.

Haftungsausschluss

Die Informationen in diesem Dokument sind unter Vorbehalt und sollten nicht als Verpflichtung durch Elektron ausgelegt werden. Elektron übernimmt keine Verantwortung für Fehler, die dieses Dokument möglicherweise enthält. Elektron kann auch jederzeit ohne vorherige Ankündigung die in diesem Dokument beschriebenen Produkte und Programme verbessern und/oder ändern. Unter keinen Umständen ist Elektron haftbar für konkrete, indirekte oder Folgeschäden sowie alle Schäden aufgrund von entgangener Nutzung, Datenverlust oder Gewinnverlust, ob im Rahmen einer vertragsmäßigen Handlung, Fahrlässigkeit oder einer anderen Handlung aufgrund von oder in Verbindung mit der Verwendung oder Ausübung dieser Informationen.

WICHTIGE SICHERHEITS- UND WARTUNGSANWEISUNGEN

Bitte lesen Sie diese Anweisungen sorgfältig durch und befolgen Sie die Betriebshinweise.

1. Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe von Wasser.
2. Reinigen Sie das Gehäuse oder den Bildschirm niemals mit aggressiven Reinigern. Entfernen Sie Staub, Schmutz und Fingerabdrücke mit einem weichen, trockenen und nicht abrasiven Tuch. Hartnäckigeren Schmutz können Sie mit einem ausschließlich mit Wasser angefeuchtetem Tuch entfernen. Trennen Sie dabei alle Kabel, einschließlich des Netzkabels. Schließen Sie diese erst wieder an, wenn das Produkt sicher getrocknet ist.
3. Installieren Sie das Gerät gemäß den Anweisungen des Herstellers. Bevor Sie das Gerät verwenden, stellen Sie sicher, dass dieses auf einer stabilen und ebenen Fläche steht. Stellen Sie bei einer Rackmontage des Geräts sicher, dass Sie alle vier Schrauben in den Rackmontagelöchern fest anziehen.
4. Verbinden Sie das Gerät mit einer leicht zugänglichen Steckdose in der Nähe des Geräts.
5. Wenn Sie das Gerät transportieren, verwenden Sie das vom Hersteller empfohlene Zubehör oder die Originalkiste und -fütterung.
6. Installieren Sie das Gerät nicht in der Nähe von Hitzequellen, beispielsweise Radiatoren, Warmluftauslässen, Öfen oder anderen Geräten (einschließlich Verstärkern), die Wärme produzieren.
7. Decken Sie das Gerät nicht mit der Schutzabdeckung PL-2S (Elektron Zubehör) ab, während das Gerät eingeschaltet ist.
8. Dieses Produkt kann alleine oder gemeinsam mit Verstärkern, Kopfhörern oder Lautsprechern Lautstärken hervorrufen, die einen dauerhaften Hörverlust verursachen können. Verwenden Sie das Gerät nicht bei hoher Lautstärke oder mit einer unangenehmen Lautstärke.
9. Sorgen Sie dafür, dass niemand auf das Netzkabel treten kann oder dass dieses eingeklemmt werden kann, insbesondere an den Steckern, Steckdosen und dort, wo es aus dem Gerät austritt.
10. Verwenden Sie ausschließlich die vom Hersteller spezifizierten Zusatzgeräte/Zubehörteile.
11. Trennen Sie dieses Gerät im Fall von Gewittern oder längerer Nichtbenutzung vom Stromnetz.
12. Wenden Sie sich für alle Wartungsarbeiten an qualifizierte Techniker. Eine Wartung ist erforderlich, wenn das Gerät beschädigt wurde, eine Flüssigkeit verschüttet wurde oder Objekte in das Gerät gefallen sind, das Gerät Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt wurde, nicht normal funktioniert oder fallengelassen wurde.

WARNUNG

Um die Gefahr von Bränden, Stromschlägen oder Produktschäden zu verringern:

- Setzen Sie das Gerät keinem Regen, Feuchtigkeit, Tropfen oder Spritzern aus und setzen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände, beispielsweise Vasen, auf das Gerät.
- Setzen Sie das Gerät keinem direktem Sonnenlicht aus und verwenden Sie es nicht bei Temperaturen von über 40 °C, da dies Funktionsstörungen hervorrufen kann.
- Öffnen Sie das Gehäuse nicht. Das Gerät hat keine Teile, die vom Benutzer repariert oder angepasst werden können. Überlassen Sie Wartungs- und Reparaturarbeiten ausschließlich geschulten Technikern.
- Überschreiten Sie die Grenzwerte nicht, die in den elektrischen Spezifikationen angegeben sind.

SICHERHEITSANWEISUNGEN FÜR DAS NETZTEIL ELEKTRON PSU-3b

- Das Netzteil ist zu Sicherheitszwecken nicht sicher geerdet und darf ausschließlich in Innenräumen verwendet werden.
- Um eine gute Belüftung des Netzteils zu garantieren, legen Sie dieses nicht in enge Räume. Um die Gefahr eines Stromschlags oder eines Brands aufgrund von Überhitzung zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass Vorhänge und andere Gegenstände die Belüftung des Netzteils nicht verhindern.
- Setzen Sie das Netzteil nicht dem direkten Sonnenlicht aus und verwenden Sie es nicht bei Umgebungstemperaturen von über 40 °C.
- Verbinden Sie das Netzteil mit einer leicht zugänglichen Steckdose in der Nähe des Geräts.
- Das Netzteil befindet sich im Standby-Modus, wenn eine Stromversorgung angeschlossen ist. Der Primärkreis ist immer aktiv, wenn das Netzkabel mit der Steckdose verbunden ist. Ziehen Sie das Netzkabel, um das Netzteil vollständig zu trennen.
- Verwenden Sie in der EU ausschließlich Netzkabel mit CE-Kennzeichnung.

NEUSTART

- Um den Digitone vollständig neu zu starten, warten Sie mindestens 30 Sekunden, nachdem Sie ihn ausgeschaltet haben, bevor Sie ihn wieder einschalten.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	8
1.1 KONVENTIONEN IN DIESEM HANDBUCH	8
2. DER DIGITONE	9
3. LAYOUT DER FRONT- UND RÜCKSEITE UND ANSCHLÜSSE	10
3.1 FRONTSEITE	10
3.2 ANSCHLÜSSE AN DER RÜCKSEITE	12
3.3 DEN DIGITONE EINRICHTEN UND STARTEN	12
4. DIGITONE SOUNDARCHITEKTUR	13
4.1 AUDIOSTIMMEN	13
4.2 EFFEKTE	13
5. ÜBERBLICK ÜBER DIE DIGITONE DATENSTRUKTUR	14
5.1 +DRIVE	14
5.2 DATENSTRUKTUR	14
5.2.1 PROJEKT	14
5.2.2 PATTERN	14
5.2.3 SOUNDS	14
5.3 ÜBER DIE SPUREN	15
5.3.1 DIE SYNTH-SPUREN	15
5.3.2 DIE MIDI-SPUREN	15
5.3.3 DIE SPUREN BEARBEITEN	15
6. DIE BENUTZEROBERFLÄCHE	16
6.1 BILDSCHIRMLAVIGATION	16
6.2 PARAMETEREDITING	16
6.2.1 PARAMETERWERTSPRUNG	16
6.2.2 ALLE KONTROLLIEREN	17
6.2.3 KOMBINATIONEN MIT DEM TASTER [FUNC]	17
6.3 SCHNELLES BLÄTTERN	17
6.4 KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN	17
6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM	17
6.5.1 POP-UP-MENÜ ZUM BENENNEN	17
6.6 OVERBRIDGE	18
7. KURZANLEITUNG	19
7.1 ABSPIELEN DER FACTORY PATTERNS	19
7.2 VERWENDUNG DER TRIG-TASTEN ZUM ABSPIELEN DES DIGITONE	19
7.3 SOUNDS ÄNDERN	19
7.4 DEN MUTE MODE VERWENDEN	19
7.5 TEMPO	20
7.6 PARAMETER BEARBEITEN	20
8. DIGITONE REGLER	21
8.1 TASTER TRIG	21
8.2 DREHENCODER	21
8.3 TASTERVERHALTEN	21
8.4 MIDI-NOTEN	21
8.5 MODI	21
8.5.1 CHROMATIC MODE	21
8.5.2 MUTE MODE	22

9. PATTERN UND SOUNDS	23
9.1 DIE +DRIVE SOUNDBIBLIOTHEK UND DER SOUNDPOOL	23
9.1.1 HINZUFÜGEN VON SOUNDS AN DEN SOUNDPOOL	23
9.2 EINEN SOUND ABSPIELEN	23
9.3 EINEN SOUND BEARBEITEN	24
9.4 MENÜ SOUND SETUP	24
9.4.1 KEY SCALING A	24
9.4.2 KEY SCALING B1	24
9.4.3 KEY SCALING B2	24
9.4.4 FILTER KEYTRACK	24
9.4.5 VELOCITY TO VOL	24
9.4.6 PITCH BEND TIEFE	25
9.4.7 OKTAVE	25
9.4.8 PITCH BEND	25
9.4.9 VELOCITY MOD	25
9.4.10 MOD WHEEL	25
9.4.11 BREATH CONTROLLER	25
9.4.12 AFTERTOUCHE	25
9.5 MENÜ ARPEGIATOR	25
9.5.1 MODE	26
9.5.2 SPD	26
9.5.3 RNG	26
9.5.4 LEN	26
9.5.5 ARP-LÄNGE	26
9.5.6 VERSATZ	26
10. DER SEQUENCER	27
10.1 EINFACHE PATTERNAKTIVITÄTEN	27
10.1.1 AUSWAHL DER BANK UND DES PATTERN	27
10.1.2 PATTERNSTEUERUNG	27
10.1.3 PATTERNTEMPO	27
10.2 EIN PATTERN ERSTELLEN UND BEARBEITEN	27
10.2.1 TRIGGERTYPEN	28
10.2.2 GRID RECORDING MODE	28
10.2.3 GRID RECORDING MIT DER TRACK NOTE METHODE	28
10.2.4 GRID RECORDING MIT DER QUICK NOTE METHODE	29
10.2.5 LIVE RECORDING MODE	29
10.3 TRIGGER-PARAMETER	30
10.4 MENÜ TRACK NOTE	30
10.5 MENÜ VOICE	31
10.6 MENÜ MICRO TIMING	32
10.7 MENÜ PATTERN	32
10.7.1 QUANTIZE	32
10.7.2 RENAME	33
10.7.3 CLEAR	33
10.7.4 SAVE TO PROJ	33
10.7.5 RELOAD FROM PROJ	33
10.7.6 IMPORT/EXPORT	33
10.8 MENÜ METRONOME	34
10.9 MENÜ SCALE	34
10.9.1 LENGTH PER PATTERN MODE	34
10.9.2 LENGTH PER TRACK MODE	35
10.10 SEQUENCER-FUNKTIONEN	35

10.10.1 PARAMETER-LOCKS	35
10.10.2 SOUND-LOCKS	36
10.10.3 BEDINGTE LOCKS	36
10.10.4 FILL MODE	37
10.10.5 SWING	37
10.10.6 KOPIEREN, EINFÜGEN UND LÖSCHEN	37
10.10.7 PATTERN VORÜBERGEHEND SPEICHERN UND NEU LADEN	38
10.10.8 DIREKTES TRANSPONIEREN EINER SPUR	38
10.10.9 DIREKTES TRANSPONIEREN EINES PATTERN	38
10.11 KETTEN	38
10.11.1 EINE KETTE ERSTELLEN	39
11. SYNTH-SPUR-PARAMETER	40
11.1 SYNTH-SPUR-PARAMETER BEARBEITEN	40
11.2 TRIG-PARAMETER SEITE 1	40
11.3 SYN1 SEITE 1	41
11.4 SYN 2 SEITE 1	42
11.5 SYN2 SEITE 2	43
11.6 FLTR SEITE 1	44
11.7 FLTR SEITE 2	45
11.8 AMP-SEITE 1	46
11.9 AMP-SEITE 2	46
11.10 LFO SEITE 1	47
11.11 LFO SEITE 2	48
12. MIDI-SPUR-PARAMETER	50
12.1 DIE MIDI-SPUR-PARAMETER BEARBEITEN	50
12.2 SEITE TRIG-PARAMETER	50
12.3 SYN1 SEITE (MIDI SOURCE)	50
12.4 FLTR-SEITE (CC-WERT)	51
12.5 AMP-SEITE (CC-AUSWAHL)	51
12.6 LFO-SEITE	52
13. FX-PARAMETER	54
13.1 DIE FX-PARAMETER BEARBEITEN	54
13.2 CHORUS	54
13.3 DELAY	54
13.4 REVERB	56
13.5 MASTER	56
14. MENÜ GLOBAL SETTINGS	58
14.1 PROJECT	58
14.1.1 LOAD PROJECT	58
14.1.2 SAVE PROJECT AS	58
14.1.3 MANAGE PROJECTS	58
14.2 SOUNDS	59
14.2.1 SOUND BROWSER	59
14.2.2 SOUND MANAGER	60
14.2.3 CLEAR TRACK SOUND	61
14.2.4 RENAME TRACK SOUND	61
14.2.5 SETUP	62
14.3 MIDI CONFIG	62
14.3.1 SYNC	62

14.3.2 PORT CONFIG.....	62
14.3.3 CHANNELS.....	63
14.4 SYSEX DUMP.....	64
14.4.1 SYSEX SEND.....	64
14.4.2 SYSEX RECEIVE.....	65
14.5 SYSTEM.....	65
14.5.1 OS UPGRADE.....	66
14.5.2 FORMAT +DRIVE.....	66
15. MENÜ STARTUP.....	67
15.1 TEST MODE.....	67
15.2 ZURÜCKSETZEN AUF LEER.....	67
15.3. ZURÜCKSETZEN AUF WERKSEINSTELLUNGEN.....	67
15.4 OS UPGRADE.....	67
15.5 VERLASSEN.....	67
16. EINSATZBEISPIELE.....	68
16.1 DIGITONE MIT EINER MONOPHONISCHEN BASSMASCHINE.....	68
16.2 DIGITONE ZUSAMMEN MIT DIGITAKT.....	68
16.3 STEUERUNG EINES SYNTHESIZERS MIT DEN MIDI-SPUREN.....	69
17. NÜTZLICHE TASTERKOMBINATIONEN.....	71
18. TECHNISCHE INFORMATIONEN.....	73
19. IMPRESSUM UND KONTAKT.....	73
ANHANG A: DIGITONE FM-SYNTHESE.....	74
A.1 ÜBERBLICK.....	74
A.2 OPERATORS.....	74
A.3 ALGORITHMEN.....	75
A.4 FM-VERHÄLTNISSE.....	76
A.5 OPERATOR-HÜLLKURVEN.....	76
A.6 OBERTÖNE.....	77
A.7 SYN1 PAGE 1 PARAMETERÜBERSICHT.....	79
ANHANG B: MIDI-UMSETZUNG.....	80
B.1 SPURPARAMETER.....	80
B.2 TRIGGER-PARAMETER.....	80
B.3 FM-PARAMETER.....	80
B.4 FILTERPARAMETER.....	81
B.5 AMP-PARAMETER.....	81
B.6 LFO-PARAMETER.....	81
B.7 FX-PARAMETER.....	82
INDEX.....	84

1. EINLEITUNG

1.1 KONVENTIONEN IN DIESEM HANDBUCH

Die folgenden Konventionen kommen in diesem Handbuch zur Anwendung:

- **NAMEN VON TASTERN**
Großbuchstaben, fettgedruckt und in Klammern. So ist beispielsweise der Taster „FUNC“ auf der Frontseite bezeichnet als **[FUNC]**.
- **KNOBS**
Großbuchstaben, fett und kursiv. So heißt beispielsweise der Drehregler „Level/Data“ **LEVEL/DATA**.
- **LED-ANZEIGEN**
Großgeschrieben in spitzen Klammern. Die LEDs der Pattern-Seite sind beispielsweise <PATTERN PAGE> genannt.
- **MENÜNAMEN**
Großbuchstaben. Das Menü GLOBAL SETTINGS ist ein Beispiel dafür.
- **PARAMETERNAMEN, MENÜOPTIONEN**
Großbuchstaben, fett, für Parameternamen und bestimmte Menüoptionen, bei welchen Sie Einstellungen vornehmen können oder Aktionen vornehmen können. Beispielsweise **VOL**.
- **ALTERNATIVE PARAMETEREINSTELLUNGEN**
Großbuchstaben. Beispielsweise OFF.
- **BILDSCHIRMTEXTE**
Großbuchstaben mit Anführungszeichen. Beispielsweise „QUANTIZE LIVE REC“.

Im ganzen Handbuch werden darüber hinaus folgende Symbole verwendet:



Wichtige Informationen, auf die Sie achten müssen.



Ein Tipp, der Ihnen die Interaktion mit dem Digitone erleichtert.

2. DER DIGITONE

FM-Synthese ist eine sehr wirkungsvolle Synthesemethode, die von John Chowning Ende der 1960er-Jahre entdeckt und zuerst verwendet wurde. Die metallischen und doch seltsam natürlichen Töne, die mit dieser neuen Methode produziert werden konnten, wurden sehr beliebt und nur gut zehn Jahre nach der Entdeckung von Chowning konnten sie überall in den Billboard-Charts gehört werden. FM-Sounds haben Lieder von Micheal Jackson, Lionel Richie, the Cure, Queen und noch so vielen anderen Künstlern verbessert, dass sie hier nicht alle aufgezählt werden können. Es war der Sound der Zeit.

Die ersten volldigitalen Elektron-Produkte, Machinedrum und Monomachine, wiesen beide vereinfachte FM-Implementierungen auf. FM-Synthese ist dafür bekannt, dass sie schwierig zu programmieren ist und wir wollten sie zugänglicher machen. Als wir begannen, den Digitone zu designen, war der grundlegende Gedanke ähnlich, dieses Mal wollten wir jedoch viel weiter gehen. Wir hatten den Anspruch, die FM-Synthese in seiner ganzen Bandbreite anbieten zu wollen und sie dabei zu modernisieren, straffen und eleganter zu machen. Wir wollten also die Idee, was FM-Synthese alles sein könnte, erweitern. Und so haben wir uns an die Arbeit gemacht.

Die Verwendung des Digitone ist auf gewisse Art und Weise ein Abenteuer. Drehen Sie einen Drehregler und hören Sie, wie sich der Sound verändert und lebendig wird. Ein kristallklarer Glockenton wird zu einem gespannten, knisternden Summen, welches nur Sekunden später zu einem beruhigenden Flächensound wird. Digitone bietet einen einmaligen Ansatz für Sounddesign und lädt Sie ein, Experimente durchzuführen. Es ist eine endlose Quelle für sowohl bekannte Sounds und solche Töne, die aus einer anderen Welt zu stammen scheinen. Ein großartiger Themenpark in einem unheimlichen Tal.

Digitone ist wahrscheinlich der einzigartigste Synthesizer, den wir je geschaffen haben. Wir hoffen, dass er Ihnen gefällt.

Mit freundlichen Grüßen

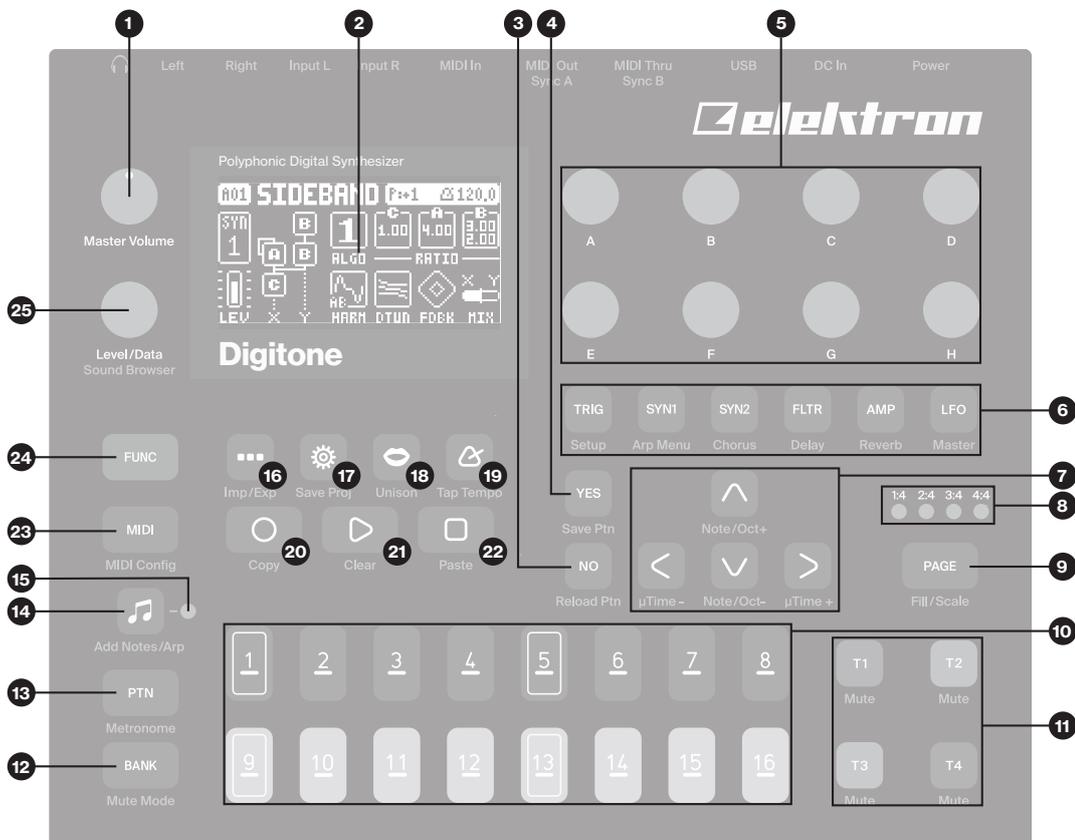
Das Elektron-Team

Digitone Benutzerhandbuch. Copyright © 2018 Elektron Music Machines MAV AB. Jegliche Vervielfältigung, digital oder in Druckform, ist ohne schriftliche Genehmigung streng verboten. Die Informationen in diesem Handbuch sind unter Vorbehalt. Die Produktnamen, Logos, Titel, Wörter oder Sätze von Elektron sind möglicherweise registriert und unter schwedischem und internationalem Recht geschützt. Alle anderen Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer.

Dieses Handbuch für die Digitone OS Version 1.02 wurde zuletzt am 30. Mai 2018 aktualisiert.

3. LAYOUT DER FRONT- UND RÜCKSEITE UND ANSCHLÜSSE

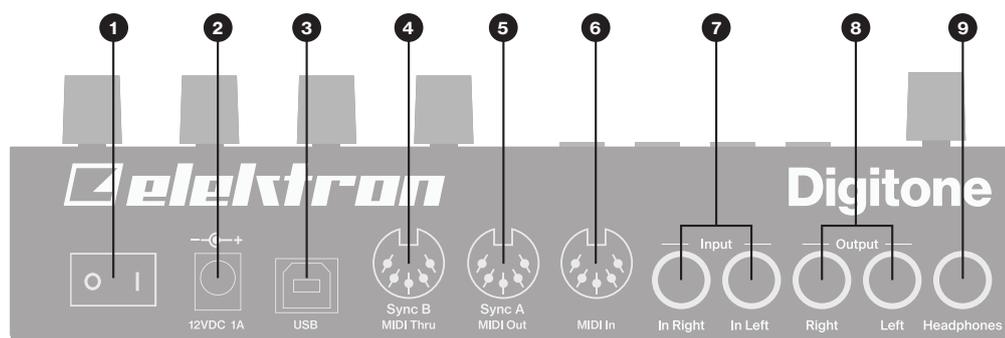
3.1 FRONTSEITE



1. **MASTER VOLUME** konfiguriert die Lautstärke der Hauptausgänge und des Kopfhörerausgangs.
2. Bildschirm.
3. Taster **[NO]**. Mit dem Taster können Sie ein aktives Menü verlassen, einen Schritt zurückgehen und ablehnen. Seine sekundäre Funktion ist es, das aktive Pattern vorübergehend neu zu laden.
4. Taster **[YES]**. Mit dem Taster können Sie auf Untermenüs zugreifen, auswählen und bestätigen. Seine sekundäre Funktion ist es, das aktive Pattern vorübergehend zu speichern.
5. Die Drehregler **DATA ENTRY A-H**. Mit ihnen werden die Parameterwerte eingestellt. Drücken und drehen Sie die Drehregler, um die Werte in größeren Schritten zu ändern.
6. Die Taster **[PARAMETER]** greifen auf die Seiten PARAMETER der aktiven Spuren zu. Die Farbe der Taster zeigt an, ob die Seite aktiv (rot/blau) oder inaktiv (aus) ist.
 - **[TRIG PARAMETERS]** öffnet Parameter wie **NOTE**, **VELOCITY** und andere Trigger-Parameter. Die sekundäre Funktion hat Zugriff auf das Menü **SOUND SETUP**.
 - **[SYN1]** hat Zugriff auf die SYN1-Seiten. Im Folgenden finden Sie Parameter, die mit der FM-Maschine zusammenhängen. Für MIDI-Spuren hat diese Seite Parameter wie **CHANNEL**, **PROGRAM** und **AFTER-TOUCH**. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü **ARPEGGIATOR**.
 - **[SYN2]** öffnet die Seiten SYN2. Im Folgenden finden Sie weitere Parameter, die mit der FM-Maschine zusammenhängen. Die sekundäre Funktion greift auf die Seite **CHORUS** zu.
 - **[FLTR]** greift auf die Seiten **FILTER** zu. Hier finden Sie die Parameter für die Filter Bassbreite und Multimode. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen des CC-Werts. Die sekundäre Funktion öffnet die **DELAY**-Seite.
 - Mit **[AMP]** gelangen Sie zur **AMP**-Seite, auf der Sie Parameter für die Amplituden-Hüllkurve und Effektwege finden. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen der CC-Auswahl. Die sekundäre Funktion greift auf die Seite **REVERB** zu.
 - **[LFO]** greift auf die LFO-Parameter für Synth- und MIDI-Spuren zu. Die sekundäre Funktion greift auf die Seite **MASTER** zu.

7. Die Pfeiltaster. Werden zur Navigation und zur Einstellung von Parameterwerten verwendet. In Menüs werden sie **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]** und **[RIGHT]** genannt.
8. Die LEDs <PATTERN PAGE> zeigen an, aus wie vielen Seiten das aktive Pattern besteht und welche Seite zurzeit aktiv ist. Die LED blinkt auf der Patternseite, die gerade abgespielt wird.
9. **[PAGE]** wählt die aktive Patternseite aus, wenn das Pattern aus mehr als 16 Steps besteht. Die LEDs <PATTERN PAGE> zeigen an, aus wie vielen Seiten das aktive Pattern besteht und welche Seite zurzeit aktiv ist. Die LED blinkt auf der Patternseite, die gerade abgespielt wird. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü SCALE. Dieser Taster aktiviert auch den Fill Mode (wenn der GRID RECORDING Mode nicht aktiv ist).
10. Die Taster **[TRIG]** werden in Kombination mit den Drehreglern **DATA ENTRY** dazu verwendet, Sequencer-Trigger und Parameter-Locks einzugeben oder zu entfernen. Wenn sie in Kombination mit den Tastern **[PTN]** und **[BANK]** gedrückt werden, wählen sie auch Pattern und Bänke aus. Die Taster **[TRIG]** funktionieren auch als Tastatur, um den Digitone zu spielen oder Noten in den Sequencer einzugeben. Konstant rot leuchtende Lampen der Taster **[TRIG]** weisen auf Sequencer-Trigger hin, während rot blinkende Taster auf Parameter-Locks hinweisen. Dies gilt für den GRID RECORDING Mode. Wenn ein Pattern abgespielt wird oder LIVE RECORDING aktiviert ist, „läuft“ ein Licht im eingestellten Tempo zeitgleich mit den 16 Steps des Sequencer über alle (bis zu vier) Seiten.
11. **[TRACK]** Taster. Wählt aus, welche Spur aktiv ist. Die sekundäre Funktion schaltet die Spur stumm.
12. **[BANK]** wählt in Kombination mit den Tastern **[TRIG 9–16]** eine der Bänke A–H aus. Die sekundäre Funktion öffnet den MUTE Mode.
13. **[PTN]** wählt in Kombination mit den Tastern **[TRIG 1–16]** eines der Pattern 1–16 aus. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü METRONOME.
14. **[TRACK NOTE]**  Öffnet das Menü TRACK NOTE, wo Sie Einstellungen in Bezug auf die Note, wie Transponieren, Skalieren und Akkorde, ansehen und ändern können. Die sekundäre Funktion schaltet den Arpeggiator ein und aus. Dieser Taster wird auch verwendet, um Noten im Sequencer hinzuzufügen (im GRID RECORDING Mode).
15. Die LED <ARPEGGIATOR> gibt den Status ein/aus des Arpeggiators an.
16. **[PATTERN MENU]**  öffnet das Menü PATTERN. Hier können Sie Pattern verwalten. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü Import/Export.
17. **[GLOBAL SETTINGS]**  gibt Zugriff auf die Projektverwaltung, MIDI-Konfiguration und die Systemeinstellungen. Die sekundäre Funktion speichert das aktuelle Projekt.
18. **[VOICE]**  öffnet das Menü VOICE, wo Sie die Stimmenzuordnung vornehmen können. Die sekundäre Funktion bietet Zugriff auf das Menü UNISON.
19. **[TEMPO]**  öffnet das Menü TEMPO, in dem Sie das allgemeine/Patterntempo sowie den Swing anpassen können. Die sekundäre Funktion ermöglicht es, das Tempo manuell vorzugeben.
20. Taster **[RECORD]**. Dieser Taster aktiviert/deaktiviert den GRID RECORDING Mode. Um den LIVE RECORDING Mode zu aktivieren, halten Sie **[RECORD]** gedrückt und drücken Sie dann **[PLAY]**. Um quantisiertes LIVE RECORDING zu aktivieren/deaktivieren, halten Sie **[RECORD]** gedrückt und drücken Sie dann zweimal **[PLAY]**. Die sekundäre Funktion ist Kopieren.
21. **[PLAY]** startet das Abspielen des Sequencer. Die sekundäre Funktion ist Löschen.
22. **[STOP]** stoppt das Abspielen. Die sekundäre Funktion ist Einfügen.
23. **[MIDI]** aktiviert den Bearbeitungsmodus für MIDI, mit dem Sie MIDI-Spuren bearbeiten können. Ein beleuchteter Taster **[MIDI]** weist darauf hin, dass der Bearbeitungsmodus für MIDI aktiv ist. Die sekundäre Funktion öffnet das Menü MIDI CONFIG.
24. Taster **[FUNC]**. Halten Sie **[FUNC]** gedrückt und drücken Sie einen weiteren Taster, um auf die sekundäre Funktion dieses Tasters zuzugreifen. Ein blau-grüner Text auf der Frontseite des Digitone gibt die sekundären Funktionen der Taster an.
25. **LEVEL/DATA** stellt die Gesamtlautstärke der aktiven Spur ein. Sie können auch Parameter einstellen und durch Listen scrollen. Die sekundäre Funktion öffnet den SOUND BROWSER.

3.2 ANSCHLÜSSE AN DER RÜCKSEITE



1. AN/AUS-SCHALTER Schalter, um das Gerät an- und auszuschalten.
2. DC In Eingang für Netzteil. Verwenden Sie das im Lieferumfang enthaltene Netzteil PSPU-3b, verbunden mit einer Steckdose.
3. USB Zur Verbindung des Geräts mit einem Computer. Für MIDI-Steuerung oder die Verwendung von Overbridge. Verbinden Sie das Gerät mit einem Computer mit dem mitgelieferten A nach B USB 2.0 Anschlusskabel.
4. MIDI THRU/SYNC B Leitet Daten von MIDI IN weiter. Kann auch dafür konfiguriert werden, DIN Sync an Instrumente älterer Baujahre zu senden. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel, um ein anderes MIDI-Gerät in die Kette aufzunehmen.
5. MIDI OUT/SYNC A MIDI-Datenausgang. Kann auch dafür konfiguriert werden, DIN Sync an Instrumente älterer Baujahre zu senden. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel zur Verbindung eines externen MIDI-Geräts mit MIDI In.
6. MIDI IN MIDI-Dateneingang. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel zur Verbindung eines externen MIDI-Geräts mit MIDI Out.
7. INPUT L/R Audio-Eingänge. Verwenden Sie einen 6,3-mm-Monoklinkenstecker (asymmetrische Verbindung).
8. OUTPUT L/R Stereoausgänge. Verwenden Sie entweder einen 6,3-mm-Monoklinkenstecker (asymmetrische Verbindung) oder einen 6,3 mm Stereo (TRS) Klinkenstecker (symmetrische Verbindung).
9. HEADPHONES Stereo-Kopfhörerausgang. Verwenden Sie einen 6,3 mm Stereo (TRS) Klinkenstecker.

3.3 DEN DIGITONE EINRICHTEN UND STARTEN

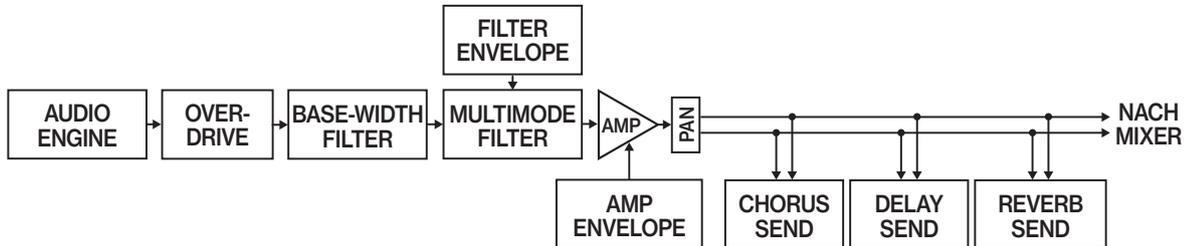
Stellen Sie sicher, dass Sie den Digitone auf ein stabiles Objekt stellen, zum Beispiel einen stabilen Tisch. Sorgen Sie für ausreichend Platz für die Kabel. Stellen Sie sicher, dass Sie alle Geräte ausgeschaltet haben, bevor Sie den Digitone mit diesen verbinden.

1. Stecken Sie das im Lieferumfang enthaltene DC-Netzteil in eine Steckdose und stecken Sie den kleinen Stecker in die Buchse 12 V DC In des Digitone.
2. Verbinden Sie OUTPUT L/R am Digitone mit Ihrem Mischpult oder Gitarrenverstärker.
3. Um den Digitone vom Computer aus zu steuern, verbinden Sie den Computer über ein USB-Kabel mit dem USB-Anschluss des Digitone.
4. Wenn Sie MIDI verwenden möchten, um den Digitone zu steuern, verbinden Sie die Buchse MIDI OUT des Geräts, von dem Sie Daten senden möchten, mit der Buchse MIDI IN des Digitone. Die Buchse MIDI THRU verdoppelt die Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen werden, sodass sie zu anderen MIDI-Einheiten weitergeleitet werden können. Wenn Sie Digitone verwenden möchten, um andere Geräte zu steuern, die MIDI verwenden, verbinden Sie die Buchse MIDI OUT des Digitone mit der Buchse MIDI IN des Geräts, das Sie steuern möchten.
5. Wenn Sie externen Audio-Quellen verarbeiten möchten, verbinden Sie die Audio-Quelle mit INPUT L/R oder über USB.
6. Schalten Sie alle Geräte an. Schalten Sie den Digitone an, indem Sie auf den An/Aus-Schalter an der Rückseite des Geräts drücken.

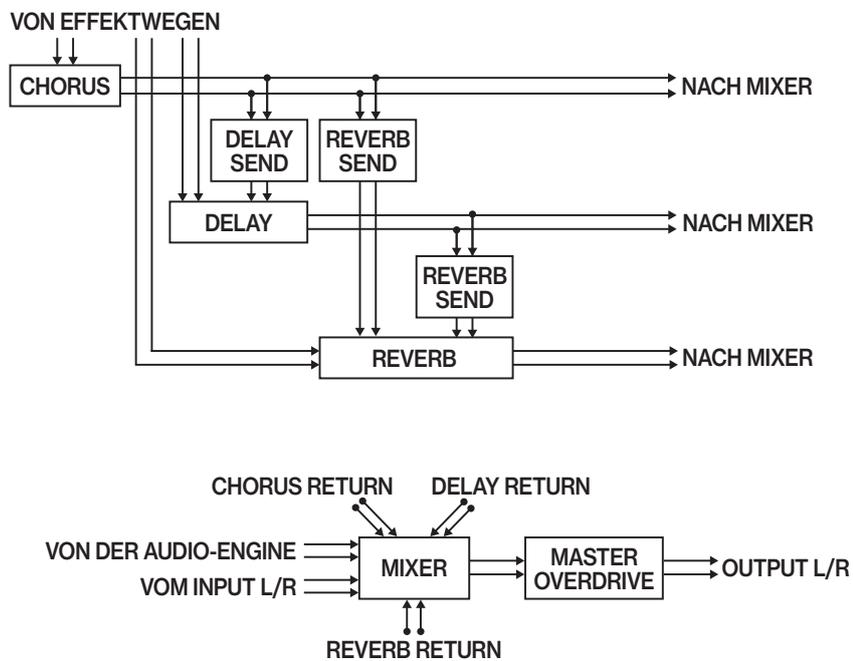
4. DIGITONE SOUNDARCHITEKTUR

Die untenstehenden Abbildungen zeigen die Soundarchitektur des Digitone mit seinen acht Audiostimmen und drei Effektwegen (Chorus, Delay und Reverb) und dem Master-Effekt (Overdrive).

4.1 AUDIOSTIMMEN

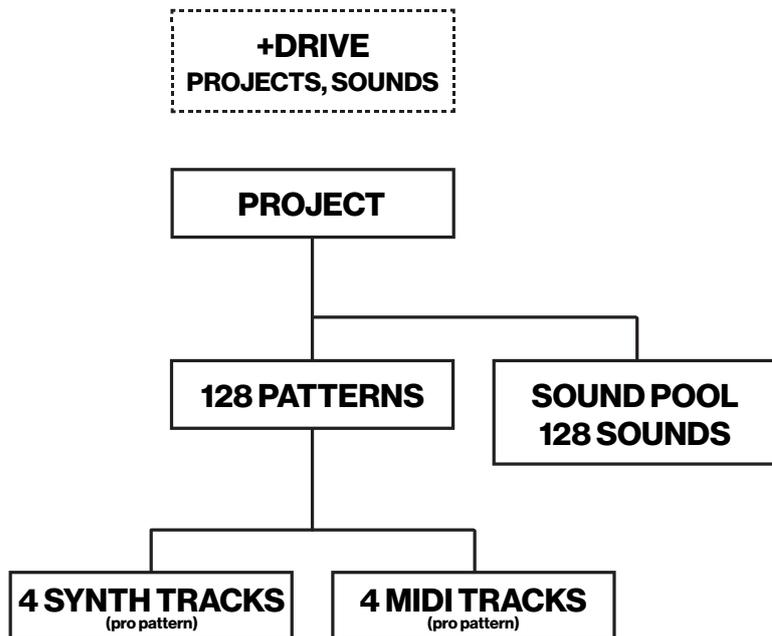


4.2 EFFEKTE



5. ÜBERBLICK ÜBER DIE DIGITONE DATENSTRUKTUR

Die untenstehende Abbildung gibt einen Überblick über die Datenstruktur des Digitone.



5.1 +DRIVE

Der +Drive ist ein nicht flüchtiger Speicher, in dem bis zu 128 Projekte gespeichert werden können. Auf dem +Drive ist auch die +Drive Soundbibliothek gespeichert, in der 2048 Sounds gespeichert werden können. Jedes Projekt hat Zugriff auf diese Sounds.

5.2 DATENSTRUKTUR

5.2.1 PROJEKT

Ein Projekt umfasst 128 Pattern. Die allgemeinen Einstellungen und Zustände werden ebenfalls in dem Projekt gespeichert. Das aktuell geladene Projekt wird der aktive Arbeitszustand des Digitone. Von hier können Sie die Pattern und Sounds des Projekts bearbeiten. Jedes Mal, wenn der Digitone eingeschaltet wird, fährt er in den aktiven Arbeitszustand hoch, das aktive Projekt. Projekte werden im Menü GLOBAL SETTINGS gespeichert, geladen und verwaltet. Weitere Informationen finden Sie unter „14. MENÜ GLOBAL SETTINGS“ auf Seite 58.

5.2.2 PATTERN

Die Pattern sind der Hauptdatenbehälter des Digitone. Für jede der acht Bänke sind 16 Pattern verfügbar. Das bedeutet, dass 128 Pattern für jedes Projekt zur Verfügung stehen. Ein Pattern umfasst bis zu vier Sounds (einen für jede Synth-Spur), Sequencer-Daten wie Trigger und Parameter-Locks. Es enthält auch die Einstellungen auf der TRIG-Seite und die Einstellungen für BPM, Länge, Swing und Taktart. Das Pattern enthält auch die Parametereinstellungen für die vier MIDI-Spuren. Weitere Informationen finden Sie unter „10. DER SEQUENCER“ auf Seite 27.

5.2.3 SOUNDS

Ein Sound ist eine Sammlung von Synth-Spureinstellungen auf den Seiten SYN1, SYN2, FLTR, AMP und LFO PARAMETER. Sounds können entweder im Soundpool des aktiven Projekts oder der +Drive Soundbibliothek gespeichert werden. Im Soundpool können bis zu 128 Sounds und in der +Drive Soundbibliothek bis zu 2048 Sounds gespeichert werden. Mit dem SOUND MANAGER können Sie Sounds verwalten. Weitere Informationen finden Sie unter „14.2.2 SOUND MANAGER“ auf Seite 60, „INDEX“ auf Seite 84, und „11. SYNTH-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 40.



Ein Sound wird in ein Pattern importiert, wird zu einer unabhängigen Kopie dieses Sounds auf dem +Drive und ist nicht mit dem Originalsound auf dem +Drive verbunden. Er wird stattdessen ein Teil des Pattern.

5.3 ÜBER DIE SPUREN

5.3.1 DIE SYNTH-SPUREN

Der Digitone verfügt über vier Synth-Spuren. Jede Synth-Spur enthält einen Sound. Der Sound enthält die Einstellungen aus den PARAMETERSEITEN (SYN1, SYN2, FLTR, AMP und LFO) zusammen mit den Einstellungen im Menü SOUND SETUP und dem Menü ARPEGGIATOR.

Drücken Sie auf die Taster **[TRACK 1–4]**, um die Synth-Spur auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.

5.3.2 DIE MIDI-SPUREN

Der Digitone verfügt auch über vier MIDI-Spuren. Sie werden für die Steuerung von externer Ausrüstung mit MIDI verwendet. Jede MIDI-Spur kann einen Akkord von bis zu acht Noten triggern. Dieser Akkord hat anpassbare Parameter wie Geschwindigkeit und Länge, Control, Pitch-Bend und Aftertouch sowie acht frei zuweisbaren MIDI-Controlchange (MIDI CCs). Weitere Informationen finden Sie unter „12. MIDI-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 50. Einer MIDI-Spur kann ein beliebiger MIDI-Kanal zugewiesen sein und mehrere Spuren können denselben Kanal teilen. Wenn mehrere Spuren demselben MIDI-Kanal zugewiesen sind, hat die Spur mit der niedrigsten Nummer bei Parameterkonflikten Priorität.

Die MIDI-Spuren funktionieren beinahe genauso wie die Synth-Spuren. Es sind Parameter-Locks, LFO-Modulation und die Befehle Kopieren und Einfügen verfügbar. Jede MIDI-Spur hat auch Mikro-Timing, eine individuelle Spurlänge und Taktarteinstellungen. Der Hauptunterschied ist, dass die MIDI-Spuren keinen Sound erzeugen und die Sequencer-Daten stattdessen über die Buchse MIDI OUT oder den USB-Port übertragen werden.

Drücken Sie auf die Taste **[MIDI]** und dann einen der Taster **[TRACK 1–4]**, um eine MIDI-Spur zum Bearbeiten auszuwählen.

5.3.3 DIE SPUREN BEARBEITEN

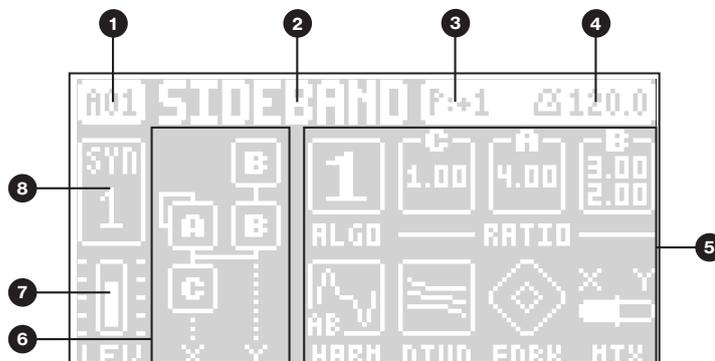
Mit den sechs Tastern **[PARAMETER]** öffnen Sie Parameterseiten, auf welchen Sie die Spuren bearbeiten können.

- Die TRIG-Seite bietet verschiedene Parameter wie **NOTE**, **VELOCITY**, **TRIG CONDITION** und andere Trigger-Parameter. Die Parameter auf der TRIG-Seite werden nicht als Teil des Sounds sondern als Teil des Pattern gespeichert.
- Auf der Seite SYN1 finden Sie die Parameter, die verschiedene Parameter der FM-Synthese steuern. Für MIDI-Spuren enthält diese Seite Parameter wie **CHANNEL**, **PROGRAM** und **AFTERTOUCH**.
- Die Seite SYN2 steuert weitere Parameter der FM-Synthese.
- Auf der FLTR-Seite finden Sie Parameter für das Bandpass- und das Multimode-Filter. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen des CC-Werts.
- Auf der AMP-Seite für Synth-Spuren finden Sie Parameter für die Amplituden-Hüllkurve und Effektwege. Für MIDI-Spuren finden Sie hier die Einstellungen der CC-Auswahl.
- Auf der LFO-Seite schließlich finden Sie LFO-Parameter für die aktive Spur.

Verwenden Sie die Drehregler DATA ENTRY A-H, um die entsprechenden Parameter zu bearbeiten. Drücken und drehen Sie einen Drehregler, um seine Parameter in größeren Schritten zu ändern. Drücken und halten Sie einen Taster **[PARAMETER]** gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite zu sehen. Weitere Informationen finden Sie unter „11. SYNTH-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 40 und „12. MIDI-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 50.

6. DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Der Bildschirm zeigt alle erforderlichen Informationen für eine Interaktion mit und Bearbeitung am Digitone in Echtzeit. Die acht gezeigten Parameter des Drehreglers **DATA ENTRY** sind abhängig von der Parameterseite, die Sie ausgewählt haben. Im Folgenden sehen Sie die Hauptansicht der SYN1-Seite.



1. Bank und Pattern.
2. Patternname.
3. Pattern/Spur transponieren.
4. Tempo.
5. Acht Spurparameter. Sie zeigen, welche Parameter die Drehregler **DATA ENTRY** regeln, sowie ihre aktuellen Parameterwerte.
6. FM-Algorithmus (Auf den Seiten SYN1 und SYN2 angezeigt).
7. Lautstärke der Spur. Verwenden Sie den Drehregler **LEVEL/DATA**, um die Lautstärke zu ändern.
8. Spurnummer und Spurtyp. Synth-Spur (SYN) oder MIDI-Spur (MID).

6.1 BILDSCHIRMNAVIGATION

Verwenden Sie die Pfeiltaster **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]** oder **[RIGHT]**, um zu Menüs oder Untermenüs zu navigieren.

Der Drehregler **LEVEL/DATA** wird verwendet, um schnell durch Menüs und Listen zu blättern.

Mit **[YES]** können Sie bestätigen, auswählen, Untermenüs öffnen und Felder anwählen/abwählen.

[NO] wird verwendet, um abzulehnen, abzuwählen oder einen oder mehr Schritte zurückzugehen.



Wenn Sie sich in einem Menü oder Untermenü befinden, können Sie mit dem Taster **[NO]** in einzelnen Schritten bis zum Hauptbildschirm zurückkehren.

6.2 PARAMETEREDITING

Mit den Drehreglern **DATA ENTRY** können Sie die Werte der Spurparameter ändern. Die Positionen der Parameter auf dem Bildschirm entsprechen der physischen Lage der Drehregler an der Frontseite. Für einige der Parameter wird auf dem Bildschirm angegeben, welcher Drehregler **DATA ENTRY** diesen Parameter regelt. Beispielsweise „(E)“.

- Wenn Sie den Drehregler **DATA ENTRY** gleichzeitig drücken und drehen, werden die Parameter in größeren Schritten angepasst. Mit dieser Funktion können Sie schneller durch den ganzen Parameterbereich blättern.
- Drücken Sie den Drehregler **DATA ENTRY** + **[NO]**, um den Parameter auf den Standardwert zurückzusetzen.
- Drücken Sie **[PARAMETER]** + **[PLAY]**, um alle Parameter auf der ausgewählten Parameterseite auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.
- Halten Sie einen Taster **[PARAMETER]** gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite **PARAMETER** zu sehen.

6.2.1 PARAMETERWERTSPRUNG

Wenn Sie bei der Bearbeitung bestimmter Parameter auf **[FUNC]** drücken, springen die Parameterwerte auf die entsprechenden Positionen. Beispielsweise springt die Zeit für den Delay zwischen 16, 32, 64 und 128 und das Sample-Tuning springt in ganzen Oktaven.

6.2.2 ALLE KONTROLLIEREN

Wenn Sie [MIDI] drücken und gedrückt halten und eine Parametereinstellung ändern, hat diese Änderung Einfluss auf diesen Parameter in allen Synth-Spuren im Pattern.

6.2.3 KOMBINATIONEN MIT DEM TASTER [FUNC]

Üblicherweise wird der Taster [FUNC] in Kombination mit anderen Tastern verwendet, indem [FUNC] gedrückt gehalten wird und dann der zweite Taster in der Kombination gedrückt wird. Bei manchen Tasterkombinationen ist es auch möglich, [FUNC] + einen zweiten Taster zu drücken und eine Sekunde gedrückt zu halten, um auf ein Untermenü zuzugreifen.

6.3 SCHNELLES BLÄTTERN

Mit dem Drehregler *LEVEL/DATA* können Sie schnell durch Menüs blättern. Dies ist in vielen Menüs möglich. Drücken Sie [FUNC] + die Taster [UP] oder [DOWN], um den Cursor eine Menüseite weiterzubewegen.

6.4 KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN

Die Befehle Kopieren, Löschen und Einfügen sind in vielen Kontexten verfügbar. Drücken Sie [FUNC] + [RECORD], um zu kopieren. Drücken Sie [FUNC] + [STOP], um einzufügen. Drücken Sie [FUNC] + [PLAY], um zu löschen. Das Einfügen und Löschen kann durch ein erneutes Drücken der Tasterkombination rückgängig gemacht werden. Bitte beachten Sie die entsprechenden Abschnitte im Handbuch für weitere Informationen dazu, wann diese Befehle zur Verfügung stehen.



Die Zwischenablage für den Kopiervorgang kann nur jeweils ein Objekt speichern. Wenn Sie einen Kopiervorgang durchführen, ersetzt das kopierte Objekt davor kopierte Objekte. Sie können also nicht einen Trig und ein Pattern gleichzeitig kopieren.

6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM

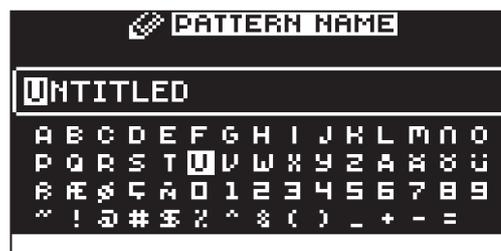
Die Benennungsmethode ist identisch in den unterschiedlichen Benennungssituationen, die sich ergeben, wenn Sie Sounds, Projekte etc. speichern.



Mit den Pfeiltastern [LEFT] und [RIGHT] können Sie zwischen den Zeichen hin- und hernavigieren. Um die Zeichen auszuwählen, drehen Sie den Drehregler *LEVEL/DATA* oder drücken Sie die Pfeiltaster [UP] oder [DOWN]. Mit [FUNC] + [NO] löschen Sie Buchstaben.

6.5.1 POP-UP-MENÜ ZUM BENENNEN

Eine praktische Methode zur Benennung ist das Pop-Up-Menü mit allen verfügbaren Buchstaben, Symbolen und Zahlen. Halten Sie auf dem Bildschirm NAMING den Taster [FUNC] gedrückt, um auf das Pop-up-Menü NAMING aufzurufen.

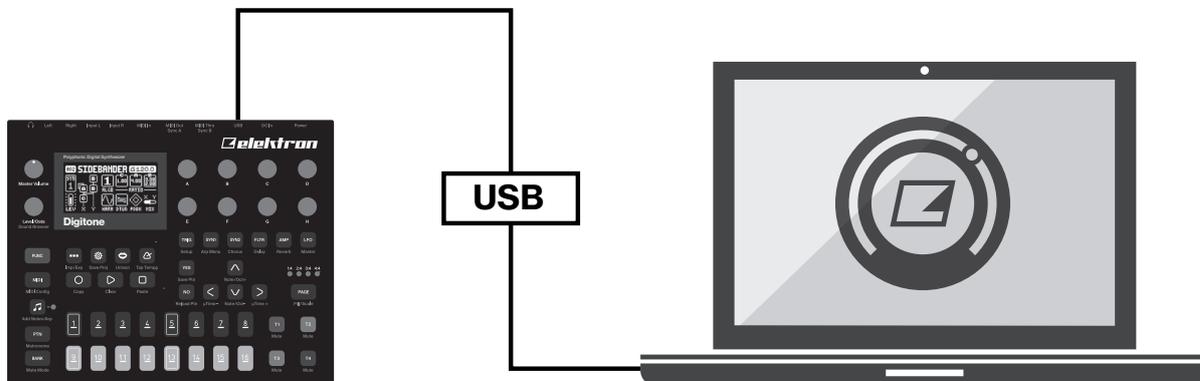


Halten Sie [FUNC] gedrückt und verwenden Sie die Pfeiltaster, um das Zeichen zu markieren, das Sie einfügen möchten. Lassen Sie dann [FUNC] los, um das Zeichen hinzuzufügen.



Die Befehle Kopieren, Einfügen und Löschen sind auf dem Bildschirm NAMING verfügbar.

6.6 OVERBRIDGE



Das Softwarepaket Overbridge ermöglicht eine enge Einbindung des Digitone in eine DAW-Software.

Wenn Sie Overbridge verwenden, erscheint die Benutzeroberfläche des Digitone in Ihrer DAW als Plug-In Fenster. Greifen Sie auf Parameter zu und bearbeiten und automatisieren Sie diese, um den Sound am Bildschirm zu bearbeiten. Mit der praktischen Total Recall Funktion können Sie bei Ihrer Rückkehr zu Ihrem DAW-Projekt Ihre voreingestellten Parameter immer im selben Zustand vorfinden.

Weitere Informationen über die Verwendung und die Verfügbarkeit von Overbridge finden Sie auf der Elektron Website: <https://www.elektron.se/overbridge/>

7. KURZANLEITUNG

Diese Kurzanleitung macht Sie mit einigen der grundlegenden Funktionen vertraut, sodass Sie den Digitone sofort verwenden können. Schließen Sie ihn zunächst an, wie das in Abschnitt „3.3 DEN DIGITONE EINRICHTEN UND STARTEN“ auf Seite 12 beschrieben wird.

7.1 ABSPIELEN DER FACTORY PATTERNS

Der Digitone bietet Ihnen einige voreingestellte Pattern und Sounds. Folgen Sie den untenstehenden Anweisungen, um mit der Erkundung Ihres neuen Instruments zu beginnen.

1. Drücken Sie **[BANK]** und drücken Sie dann den Taster **[TRIG 9]**, um Bank A auszuwählen. Der Bildschirm zeigt „BANK A: SELECT PTN“ an.
2. Drücken Sie den Taster **[TRIG 1]**, um das erste Pattern von Bank A auszuwählen.
3. Drücken Sie **[PLAY]**, um Pattern A01 anzuhören.
4. Drücken Sie **[PTN]** und drücken Sie dann den Taster **[TRIG 2]**, um Pattern A02 auszuwählen. Es startet direkt im Anschluss an Pattern A01. Drücken Sie **[PTN]**, um Pattern A03 auszuwählen, und drücken Sie dann den Taster **[TRIG 3]** usw.
5. Drücken Sie **[STOP]**, um das Abspielen anzuhalten.

7.2 VERWENDUNG DER TRIG-TASTEN ZUM ABSPIELEN DES DIGITONE

Mit den Tastern **[TRIG]** können Sie jeden Sound der Synth-Spur manuell abspielen.

1. Stellen Sie sicher, dass Sie nicht im GRID RECORDING Mode oder MUTE MODE sind.
2. Drücken Sie die Taster **[TRK] + [TRACK 1–4]**, um die Synth-Spur auszuwählen, die Sie manuell abspielen möchten. Die Taster **[TRIG]** leuchten in einem Muster auf, das einer Oktave auf einer Klaviertastatur ähnelt. Nur die Taster, die aufleuchten, sind abspielbar.
3. Spielen Sie die Taster **[TRIG]** ab. Die Tonhöhe des Sounds der aktiven Spur unterscheidet sich bei den einzelnen abspielbaren Tastern. Drücken Sie die Pfeiltaster **[UP]** oder **[DOWN]**, um die virtuelle Tastatur um eine Oktave nach oben oder unten zu transponieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „8.5.1 CHROMATIC MODE“ auf Seite 21.

7.3 SOUNDS ÄNDERN

Jede der vier Synth-Spuren enthält einen Sound. Sie können den SOUND BROWSER für eine Vorschau von Sounds verwenden und um Sounds in die Synth-Spuren zu laden.

1. Drücken Sie zweimal auf den Taster **[TRACK 1–4]**, um den SOUND BROWSER zu öffnen. Sie können auch **[FUNC] + TRACK LEVEL** drücken, um den SOUND BROWSER aufzurufen.
2. Der SOUND BROWSER zeigt eine Liste mit allen Sounds an, die entweder in der +Drive Soundbibliothek oder dem Soundpool vorhanden sind. (Sie können **[BANK] + [TRIG 9–16]** drücken, wenn sie einen Sound von einer anderen Soundbank in die +Drive Soundbibliothek laden wollen). Um durch die Liste zu blättern, drehen Sie den Drehregler **TRACK LEVEL** oder drücken Sie **[UP]/[DOWN]**. Sie können eine Vorschau eines Sounds anhören, indem Sie ihn in der Liste markieren und die Taster **[TRIG]** verwenden, um ihn chromatisch abzuspielen. Drücken Sie **[TRACK NOTE] + [UP]/[DOWN]**, um den Sound in der Vorschau eine Oktave höher oder tiefer abzuspielen.
3. Drücken Sie **[YES]**, um den markierten Sound zu laden.

7.4 DEN MUTE MODE VERWENDEN

In diesem Mode können Sie Sequencer-Spuren stummschalten. Sie können auf alle Spuren gleichzeitig zugreifen.

1. Stellen Sie sicher, dass ein Pattern abgespielt wird.
2. Drücken Sie den Taster **[FUNC] + [BANK]**, um den MUTE Mode zu öffnen.
3. Drücken Sie einen der Taster **[TRACK]**, um die entsprechende Spur stummzuschalten. Drücken Sie ihn erneut, um sie laut zu schalten. Die Beleuchtung der Taster **[TRACK]** weist darauf hin, ob eine Spur stummgeschaltet ist. Unbeleuchtete Taster sind stummgeschaltete Spuren. Beleuchtete Taster sind aktive Spuren.

Weitere Informationen finden Sie unter „8.5.2 MUTE MODE“ auf Seite 22.

7.5 TEMPO

Drücken Sie dazu den Taster **[TEMPO]**, um das Menü TEMPO zu öffnen und die eingestellten BPM zu ändern. Verwenden Sie den Drehregler **LEVEL/DATA**, um das Tempo zu ändern. Wenn Sie den Drehregler gleichzeitig drücken und drehen, wird das Tempo um vier BPM zugleich geändert. Die Pfeiltaster **[UP]** oder **[DOWN]** ändern das Tempo in Teilschritten. Beachten Sie, dass Sie zwischen einem globalen Tempo oder einem eigenen Tempo für jedes Pattern wählen können. Drücken Sie **[FUNC] + [YES]**, um zwischen dem GLOBAL Tempo Mode und dem PATTERN Tempo Mode hin- und herzuschalten. Auf dem Hauptbildschirm der Benutzeroberfläche können Sie auch die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]** gedrückt halten, um das Tempo vorübergehend um 10 % nach oben oder unten zu verändern. Lassen Sie den Taster los, um zum Originaltempo zurückzukehren.

Um ein Tempo manuell einzugeben, halten Sie den Taster **[FUNCTION]** gedrückt und drücken Sie den Taster **[TEMPO]** in einem gleichmäßigen Rhythmus. Nach viermaligem Drücken wird das durchschnittliche Tempo berechnet. Wenn Sie weiter drücken, wird das durchschnittliche Tempo immer wieder aktualisiert.



Die vorübergehende Tempoänderung ist dann sehr praktisch, wenn Sie den Digitone manuell mit einem Turntable oder einer externen Soundquelle synchronisieren. Beachten Sie, dass Sie sich nicht im Menü TEMPO befinden müssen, um das Tempo zu verändern.

7.6 PARAMETER BEARBEITEN

Jede Spur hat sechs Seiten PARAMETER. Drücken Sie die Taster **[PARAMETER]** TRIG, SYN1, SYN2, FLTR, AMP und LFO, um auf die verschiedenen Seiten PARAMETER zuzugreifen. Diese Parameter beeinflussen den Sound und das Signal auf unterschiedliche Weise.

1. Stellen Sie sicher, dass ein Pattern abgespielt wird.
2. Drücken Sie die Taster **[TRACK 1-4]**, um eine der vier Synth-Spuren auszuwählen.
3. Um beispielsweise den Cutoff des Filters zu ändern, drücken Sie den Taster **[FLTR]**, um die Seite FILTER zu öffnen.

Der Parameter **FREQ** ändert den Cutoff des Filters. Drehen Sie den Drehregler **DATA ENTRY E**, um den Parameterwert zu ändern, und achten Sie darauf, welche Auswirkungen dies auf den Sound hat.

Probieren Sie die restlichen Parameter der Seite PARAMETER, um die verschiedenen Möglichkeiten zur Soundbearbeitung zu entdecken.

8. DIGITONE REGLER

8.1 TASTER TRIG

Die Taster **[TRIG]** können für verschiedene Zwecke verwendet werden, einschließlich chromatisches Abspielen der aktiven Synth-Spur (nicht im GRID RECORDING oder MUTE Mode). Die Taster **[TRIG]** können auch Trigger im GRID RECORDING Mode setzen. Wenn sie in Kombination mit den Tastern **[PTN]** und **[BANK]** gedrückt werden, wählen Sie Pattern und Bänke aus. Die Taster **[TRIG]** leuchten auf, um die Position der gesetzten Trigger anzuzeigen und die ausgewählte Bank bzw. Pattern anzuzeigen.

8.2 DREHENCODER

MASTER VOLUME ist ein absoluter Potentiometer. Die Drehregler **LEVEL/DATA** und **DATA ENTRY** (mit denen Sie verschiedene Parameterwerte einstellen) sind relative Encoder, die beliebig häufig gedreht werden können. Wenn Sie diese Encoder drücken und drehen, ändern Sie ihre entsprechenden Werte mit größerer Geschwindigkeit.

8.3 TASTERVERHALTEN

Als eine Gruppe haben die Taster **[TRACK]** die Funktion von Auswahlknöpfen, d. h. wenn eine neue Spur auf aktiv gesetzt wird, wird die vorherige gleichzeitig deaktiviert. Sie können immer jeweils eine Spur auswählen. Auch die Gruppe der fünf Taster **[PARAMETER]** haben die Funktion von Auswahlknöpfen.

Die Taster **[FUNC]**, **[PTN]** und **[BANK]** müssen immer in Kombination mit anderen Tastern verwendet werden.

8.4 MIDI-NOTEN

Das Senden von MIDI-Notenwerten von einem externen MIDI-Gerät (beispielsweise einer MIDI-Tastatur oder einem Computer), das mit dem Digitone über ein MIDI-Standardkabel oder ein USB 2.0 A nach B Kabel verbunden ist, kann einige Funktionen triggern.

Die MIDI-Notennummern 0–127 (diese entsprechen Noten C0–G10, der ersten bis elften Oktave im MIDI-Bereich) triggern den Sound der aktiven Spur.

Die MIDI-Programmänderungsmeldungen 0-127 wählen Pattern 1-128 (A01-H16) auf dem Digitone aus. Zusätzlich können die Meldungen MIDI CC und NRPN gesendet werden, um verschiedene Aspekte des Digitone zu steuern. Weitere Informationen finden Sie unter „ANHANG B: MIDI-UMSETZUNG“ auf Seite 80.

8.5 MODI

8.5.1 CHROMATIC MODE

Der chromatische Mode ist der Standardmodus des Digitone und ist immer aktiv, außer Sie sind im GRID RECORDING Mode oder MUTE Mode. In diesem Modus können Sie den Sound der aktiven Synth-Spur chromatisch abspielen (oder MIDI-Noten senden, wenn Sie eine aktive MIDI-Spur haben). Im CHROMATIC Mode leuchten die Taster **[TRIG]** in einem Muster auf, das einer Oktave auf einer Klaviertastatur ähnelt. Nur die Taster, die aufleuchten, sind abspielbar. Drücken Sie einen der Taster **[TRACK 1–4]**, um die Spur auszuwählen, die Sie chromatisch abspielen möchten.

Drücken Sie die Taster Trig, um die chromatische Tonhöhe des Sounds zu ändern. Der Bereich vom Taster **[TRIG 9]** bis zum Taster **[TRIG 16]** ist eine Oktave. Der ganze Bereich für beide Synth-Spuren und MIDI-Spuren zieht sich über elf Oktaven. Drücken Sie die Pfeiltaster **[UP]** oder **[DOWN]**, um die virtuelle Tastatur um eine Oktave nach oben oder unten zu transponieren.

Chromatisch ausgelöste Noten können auf dem Sequencer im LIVE RECORDING Mode aufgezeichnet werden. Wie das geht, erfahren Sie in Abschnitt „10.2.5 LIVE RECORDING MODE“ auf Seite 29.

Der aktive Status des CHROMATIC Mode (der Teil der chromatischen Tastatur, der zurzeit auf den Tastern **[TRIG]** sichtbar ist) wird nicht für jedes einzelne Pattern gespeichert, sondern bleibt in dem Status, der zuletzt eingestellt wurde.



Sie können auch eine externe Tastatur bzw. Controller verwenden, um den Sound der aktiven Spuren chromatisch abzuspielen. Verbinden Sie die Tastatur mit dem Digitone und konfigurieren Sie die externe Tastatur und den Digitone MIDI-Auto-Kanal (GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > CHANNELS) auf denselben MIDI-Kanal. Drücken Sie dann die Tasten auf der externen Tastatur, um den Sound der aktiven Spuren chromatisch abzuspielen. So können Sie den Sound der aktiven Spur auch dann chromatisch abspielen, wenn sich der Digitone nicht im CHROMATIC Mode befindet.

8.5.2 MUTE MODE

Mit dem MUTE Mode können Sie einen der 8 Sequencer-Spuren auf Stumm schalten. Anders als im CHROMATIC Mode macht es keinen Unterschied, welche Spur aktiv ist, wenn Sie in den MUTE Mode wechseln. Es wird auf alle Spuren gleichzeitig zugegriffen. Drücken Sie einen der Taster **[TRACK]**, um die entsprechende Spur stummzuschalten. Drücken Sie ihn erneut, um sie laut zu schalten. Die Farbe der Taster **[TRACK]** weist darauf hin, dass ihre Spuren stummgeschaltet sind. Unbeleuchtete Taster sind stummgeschaltete Spuren. Beleuchtete Taster sind laut geschaltete Spuren.

Es gibt zwei verschiedene Versionen des MUTE Mode auf dem Digitone:

- **GLOBAL MUTE MODE** Im GLOBAL MUTE Mode werden die stummgeschalteten Spuren in allen Pattern stummgeschaltet und die Trig-Taster **[TRACK]** leuchten rot. Wenn Spuren im PATTERN MUTE Mode stummgeschaltet sind, leuchten die Spur-Taster rot, wenn das Pattern abgespielt wird. Drücken Sie **[FUNC] + [BANK]**, um den GLOBAL MUTE Mode aufzurufen. Drücken Sie **[FUNC] + [BANK]** um den GLOBAL MUTE Mode zu verlassen.
- **PATTERN MUTE MODE** Im PATTERN MUTE Mode werden die Spuren nur im aktiven Pattern stummgeschaltet und die Trig-Taster **[TRACK]** leuchten violett. Wenn Spuren im PATTERN MUTE Mode stummgeschaltet sind, leuchten die Spur-Taster violett, wenn das Pattern abgespielt wird. Drücken Sie **[FUNC] +** doppelt auf **[BANK]**, um den PATTERN MUTE Mode aufzurufen. Drücken Sie **[FUNC] + [BANK]**, um den PATTERN MUTE Mode zu verlassen.

Die Einstellungen des GLOBAL MUTE Mode werden gemeinsam mit dem Projekt gespeichert. Die Einstellungen des PATTERN MUTE Mode werden gemeinsam mit dem Pattern gespeichert.

Spuren, die sowohl in GLOBAL MUTE Mode als auch im PATTERN MUTE Mode stummgeschaltet sind, werden mit blau leuchtenden **[TRACK]**-Tastern angezeigt.



- Sie können auch **QUICK MUTE** verwenden, um Sequencer-Spuren einfach stumm- und lautzuschalten. Drücken und halten Sie **[FUNC]** gedrückt und drücken Sie dann die Taster **[TRACK]**, um Spuren stumm- oder lautzuschalten.
- Digitone erinnert sich an die zuletzt verwendete Version des MUTE Mode und öffnet diese Version zuerst, wenn Sie **[FUNC] + [BANK]** drücken.

9. PATTERN UND SOUNDS

Die Pattern sind der Hauptdatenbehälter des Digitone. Es sind sechzehn Pattern für jede der acht Bänke verfügbar. Das bedeutet, dass für jedes Projekt 128 Pattern verfügbar sind. Ein Pattern umfasst bis zu vier Sounds (einen für jede Synth-Spur), Sequencer-Daten wie Trigger und Parameter-Locks. Es enthält auch die Standardeinstellungen der TRIG-Seite sowie die BPM-, Längen-, Swing- und Taktarteinstellungen. Ein Pattern enthält auch die Parametereinstellungen für die vier MIDI-Spuren.

Jede der Synth-Spuren kann einen Sound enthalten. Ein Sound, der vom +Drive oder dem Soundpool in ein Pattern importiert wurde, wird Teil des aktiven Pattern. Alle Änderungen, die an einem Sound vorgenommen werden, haben deshalb keinen Einfluss auf den gespeicherten Sound. Sie haben nur Einfluss auf den Sound im aktiven Pattern. Sie können einen Sound vom aktiven Pattern in den +Drive exportieren (und auf diese Weise speichern). Weitere Informationen finden Sie unter „14.2.2 SOUND MANAGER“ auf Seite 60. Verwenden Sie den SOUND BROWSER, um einen Sound in eine Spur zu laden. Weitere Informationen finden Sie unter „14.2.1 SOUND BROWSER“ auf Seite 59.



Wenn Sie einen Sound in ein Pattern importieren, wird er eine Kopie dieses Sounds auf dem +Drive. Der Sound ist nicht mit dem auf dem +Drive gespeicherten Originalsound verbunden. Er wird stattdessen vollständig ein Teil des Pattern.

Ein Pattern umfasst:

- Vier Synth-Spur-Sounds.
- Alle Parametereinstellungen für die vier MIDI-Spuren.
- Sequencer-Daten wie Trigger und Parameter-Locks.
- Die Einstellungen auf der Seite TRIG-PARAMETER und die Einstellungen für BPM, Länge, Swing und Taktart.

Ein Sound umfasst:

- Die Synth-Spureinstellungen auf den Seiten SYN1, SYN2, FLTR, AMP und LFO PARAMETER.
- Alle Einstellungen im Menü SOUND SETUP und dem Menü ARPEGGIATOR.

9.1 DIE +DRIVE SOUNDBIBLIOTHEK UND DER SOUNDPOOL

Sounds können entweder aus der +Drive Soundbibliothek oder dem Soundpool des aktiven Projekts in ein Pattern geladen werden. Der Unterschied zwischen den beiden ist, dass die +Drive Soundbibliothek eine Kapazität für 2048 Sounds hat, die für alle Projekte zur Verfügung stehen, während ein Soundpool ein Teil eines Projekts ist und auf 128 Sounds beschränkt ist. Der Hauptvorteil von Sounds, die in den Soundpool geladen werden, ist die Möglichkeit, dass sie gesperrt werden können. Diese Funktion steht für Sounds in der +Drive Soundbibliothek nicht zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.2 SOUND-LOCKS“ auf Seite 36.

9.1.1 HINZUFÜGEN VON SOUNDS AN DEN SOUNDPOOL

Sie müssen erst Sounds in den Soundpool hinzufügen, um Sound-Locks durchführen zu können.

1. Drücken Sie **[FUNC]** + **[PATTERN MENU]**, um das Menü IMPORT/EXPORT zu öffnen.
2. Wählen Sie **MANAGE SOUNDS** aus und drücken Sie **[YES]**, um den SOUND MANAGER zu öffnen.
3. Wählen Sie die Sounds, die Sie in den Soundpool hinzufügen wollen, durch Markieren und Drücken von **[YES]**.
4. Drücken Sie **[RIGHT]**, um das Menü SOUND OPERATIONS zu öffnen.
5. Wählen Sie **COPY TO ...** und drücken Sie dann **[YES]**.
6. Wählen Sie **SOUND POOL** und drücken Sie dann **[YES]**.

9.2 EINEN SOUND ABSPIELEN

Drücken Sie die Taster **[TRIG]**, um die Sounds der acht Spuren des aktiven Pattern abzuspielen. Wenn Sie die Taster **[TRIG]** drücken, leuchten diese kurz auf.

EINEN SOUND MIT EINEM EXTERNEN MIDI-GERÄT ABSPIELEN

Sie können Sounds auch mit einem mit dem Digitone verbundenen externen MIDI-Gerät abspielen. Im Menü MIDI CHANNELS können Sie die MIDI-Kanäle den einzelnen Synth-Spuren zuweisen. Dies wird beschrieben im Abschnitt „14.3.3 CHANNELS“ auf Seite 63. Sie können auch ein externes MIDI-Gerät verwenden, um den Sound chromatisch abzuspielen. Weitere Informationen finden Sie unter „8.5.1 CHROMATIC MODE“ auf Seite 21.

9.3 EINEN SOUND BEARBEITEN

Drücken Sie **[TRACK 1-4]**, um die Spur auszuwählen, auf welcher Sie einen Sound bearbeiten möchten. Alle vorgenommenen Änderungen am Sound als Teil des aktiven Pattern gespeichert.

Passen Sie das TRACK LEVEL der aktiven Synth-Spur mit dem Drehregler **LEVEL** an.

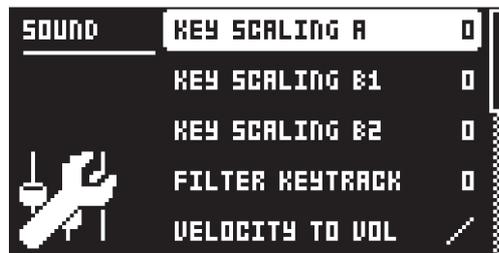
Bearbeiten Sie einen Sound, indem Sie die Parameter der Seiten PARAMETER anpassen. Drücken Sie die Taster der Seite **[PARAMETER]**, um auf die Seiten PARAMETER zuzugreifen. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY A-H**, um die Parameter zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „11. SYNTH-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 40.

Wenn Sie einen bestimmten Sound mit allen seinen aktuellen Parametereinstellungen exportieren (speichern) möchten, verwenden Sie den SOUND MANAGER. Weitere Informationen finden Sie unter „14.2.2 SOUND MANAGER“ auf Seite 60.

Der vollständige Sound mit allen seinen Parametereinstellungen kann in eine andere Spur kopiert werden. Drücken Sie **[TRK 1-4] + [RECORD]** und drücken Sie dann **[TRK 1-4] + [STOP]**, um den Sound in die gewählte Spur einzufügen.

9.4 MENÜ SOUND SETUP

Drücken Sie **[FUNC] + [TRIG PARAMETERS]**, um das Menü SOUND SETUP zu öffnen. Hier können Sie eine Reihe von Parametern zum Sound einstellen. Verwenden Sie die Pfeiltaster **[UP]** und **[DOWN]**, um zwischen den Optionen hin- und herzuwechseln. Drücken Sie **[YES]**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Drücken Sie **[NO]**, um das Menü zu verlassen.



9.4.1 KEY SCALING A

Key Scaling stellt den Pegel ein, wie stark der Modulationsausgang von Operator A durch die Note, die Sie auf der Tastatur spielen, betroffen wird. Wenn Sie Key Scaling auf 0 setzen, ist der Modulationspegel für alle Taster gleich. Eine höhere Einstellung senkt den Modulationspegel immer weiter, je höher sie die Tastatur spielen. Ein geringerer Modulationspegel senkt die Komplexität des Tons in den höheren Frequenzen, was ein typisches Verhalten für viele Akustikinstrumente ist.

9.4.2 KEY SCALING B1

Das gleiche wie **KEY SCALING A**, aber für Operator B1

9.4.3 KEY SCALING B2

Das gleiche wie **KEY SCALING A**, aber für Operator B2

9.4.4 FILTER KEYTRACK

Die Tastenabstrakte lässt die Grenzfrequenz des Multimode-Filters der Tonhöhe des Sounds folgen. Eine Einstellung von 100 führt dazu, dass der Filter der Oszillatorfrequenz in Notenintervallen folgt. (0-100)

9.4.5 VELOCITY TO VOL

Wählt aus, wie die MIDI-Geschwindigkeit Auswirkungen auf die Lautstärke hat, wenn der Sound von einer MIDI-Tastatur abgespielt wird.

OFF bedeutet, dass die Geschwindigkeit keinen Einfluss auf die Lautstärke des Sounds hat.

LOG wendet für eine logarithmische Geschwindigkeitskurve an. Die Lautstärkenunterschiede sind bei leichterem Druck auf die Tastatur größer als bei stärkerem Druck.

LIN wendet eine lineare Geschwindigkeitskurve an. Der Lautstärkenunterschied zwischen den Drücken auf die Tastatur entspricht linear der aufgewendeten Kraft.

EXP wendet eine exponentielle Geschwindigkeitskurve an. Die Lautstärkenunterschiede sind bei stärkerem Druck auf die Tastatur größer als bei geringerem Druck.

9.4.6 PITCH BEND TIEFE

Stellt ein, wie stark Pitch-Bend-Daten von externen MIDI-Geräten das Digitone beeinflussen.

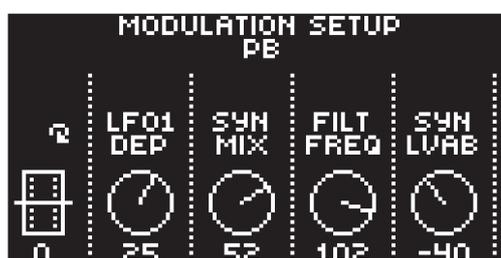
9.4.7 OKTAVE

Stellt die Grundoktave für den Sound ein. Diese Einstellung macht es einfacher, den Sound in der „richtigen“ Oktave auf der Digitone-Tastatur zu spielen. Außerdem wird dadurch die Sound-Sperre praktischer, da Sie die Oktaveneinstellung des Sounds steuern können und es nicht mehr unbedingt nötig ist, die Sequencer-Noten zu transponieren, damit zwei oder mehr Sounds zusammen funktionieren.

9.4.8 PITCH BEND

Öffnet ein Menü, wo Sie bis zu vier Parameter der PARAMETER-Seiten dem Pitch-Bend zuweisen können. Der Pitch-Bend von einkommendem MIDI, das von externen Geräten zum Digitone gesendet wird, hat Auswirkungen auf die zugewiesenen Parameter. Drücken Sie [YES], um das Menü zu öffnen.

Sie können Parameter von den Seiten SYN1, SYN2, FLTR, AMP und LFO PARAMETER wählen. Drehen Sie die Drehregler **DATA ENTRY A–D**, um die Spurparameter auszuwählen, die Sie zuweisen wollen. Drücken Sie [YES], um die Auswahl zu bestätigen. Verwenden Sie dann die Drehregler **DATA ENTRY E–H**, um die Modulationstiefe der vier Spurparameter einzustellen. Die Tiefe ist ein Versatz des originalen Spurparameterwerts.



9.4.9 VELOCITY MOD

Öffnet ein Menü, wo Sie bis zu vier Parameter der PARAMETER-Seiten dem Geschwindigkeitsparameter zuweisen können. Sowohl der Parameter **VEL** im Menü TRIG und die Geschwindigkeit von einkommendem MIDI-Noten, die von externen Geräten zum Digitone gesendet werden, haben Auswirkungen auf die zugewiesenen Parameter. Drücken Sie [YES], um das Menü zu öffnen. Einstellen der Parameter funktioniert genauso wie bei **PITCH BEND**.

9.4.10 MOD WHEEL

Öffnet ein Menü, wo Sie bis zu vier Parameter der PARAMETER-Seiten dem MIDI-Modulationsradbefehl (CC #1) zuweisen können. Drücken Sie [YES], um das Menü zu öffnen. Einstellen der Parameter funktioniert genauso wie bei **PITCH BEND**.

9.4.11 BREATH CONTROLLER

Öffnet ein Menü, wo Sie bis zu vier Parameter der PARAMETER-Seiten dem MIDI-Breath Controller Befehl (CC #2) zuweisen können. Drücken Sie [YES], um das Menü zu öffnen. Einstellen der Parameter funktioniert genauso wie bei **PITCH BEND**.

9.4.12 AFTERTOUCH

Öffnet ein Menü, wo Sie bis zu vier Parameter der PARAMETER-Seiten dem MIDI Aftertouch-Befehl zuweisen können. Drücken Sie [YES], um das Menü zu öffnen. Einstellen der Parameter funktioniert genauso wie bei **PITCH BEND**.

9.5 MENÜ ARPEGGIATOR

Das Menü Arpeggiator steuert den Sound-Arpeggiator. Die Arpeggiatoreinstellungen sind Teil des Sounds und werden zusammen mit dem Sound gespeichert. Der Arpeggiator steht für MIDI-Spuren nicht zur Verfügung. Drücken Sie [FUNC] + [SYN1], um das Menü ARPEGGIATOR zu öffnen. Drücken Sie den Taster [TRACK 1–4], um den Sound zu wählen, dessen Arpeggiator bearbeitet wird. Drücken Sie [FUNC] + [TRACK NOTE], um den ARPEGGIATOR ein- und auszuschalten.



9.5.1 MODE

Aktiviert den Arpeggiator und steuert, wie die mit dem Arpeggiator bearbeiteten Noten sortiert werden.

OFF deaktiviert den Arpeggiator.

TRUE spielt die Noten in der gleichen Reihenfolge, wie sie eingefügt werden.

UP spielt die Noten in steigender Reihenfolge von der niedrigsten Note zur höchsten, jeweils auf Oktavenbasis.

DOWN spielt die Noten in fallender Reihenfolge von der höchsten Note zur niedrigsten, jeweils auf Oktavenbasis.

CYCL spielt die Noten erst in steigender und dann in fallender Reihenfolge.

9.5.2 SPD

Speed konfiguriert die Geschwindigkeit des Arpeggiators. Es wird mit dem BPM des Projekts synchronisiert. (1/1-1/96).

9.5.3 RNG

Range konfiguriert den Oktavenbereich des Arpeggiators. Nach jedem abgeschlossenen Arpeggiatorzyklus werden die Noten eine Oktave nach oben transponiert. Wenn die Noten den durch die RNG-Einstellung festgelegten Oktavenversatz erreicht haben, werden die Noten auf ihre Anfangswerte zurückgesetzt. Dann wird das Transponieren der Oktave erneut gestartet.

9.5.4 LEN

LENGTH steuert die Länge der mit dem Arpeggiator bearbeiteten Noten.

9.5.5 ARP-LÄNGE

Drehen Sie den Drehregler *DATA ENTRY F*, um die Länge des Arpeggios zu wählen. Die maximale Länge ist 16 Sequencer-Steps.

9.5.6 VERSATZ

Offset wählt den Versatzwert (für eine Note) des gewählten Arpeggiatorschritts in Halbtönen. Der Versatz ist vom originalen Note Trig. Die Einstellungen TRK KEY SCALE und RRK KEY NOTE aus dem Menü NOTES SETUP hat einen Einfluss auf die Notenwerte der mit dem Arpeggiator bearbeiteten Noten.

1. Drücken Sie **[LEFT]** oder **[RIGHT]**, um auszuwählen, welcher Arpeggiator-Schritt versetzt werden soll.
2. Verwenden Sie dann die Drehregler *DATA ENTRY E*, um den Versatz einzustellen.
3. Drücken Sie **[DOWN]**, um einen Arpeggiator-Schritt zu deaktivieren. Drücken Sie **[UP]**, um einen Arpeggiator-Schritt zu aktivieren, der deaktiviert wurde.

10. DER SEQUENCER

Der Sequencer speichert seine Informationen in Pattern. Ein Pattern steuert das Abspielen der Synth-Spuren, die MIDI-Spuren und verschiedene patternspezifische Aspekte der Spuren. Jede der acht Bänke, A bis H, enthält 16 Pattern. Das bedeutet, dass 128 Pattern für jedes Projekt zur Verfügung stehen. Weitere Informationen finden Sie unter „10.7 MENÜ PATTERN“ auf Seite 32.

Ein Pattern umfasst:

- Die Parametereinstellungen auf der TRIG-Seite (Grundton, Geschwindigkeit, Länge usw.).
- Die Parametereinstellungen auf den SYN1-, SYN2-, FLTR-, AMP- und LFO-Seiten.
- Die Parametereinstellungen auf den Seiten CHORUS, DELAY, REVERB und MASTER.
- Quantisierungseinstellungen.
- Note Trigs für alle Spuren.
- Lock Trigs für alle Spuren.
- Sound-Locks
- Parameter-Locks.
- Länge und Taktart der Spuren.

10.1 EINFACHE PATTERNAKTIVITÄTEN

Digitone kann nahtlos zwischen Pattern hin- und herschalten. Zusammen mit der Möglichkeit, Pattern zu verketteten, ist dies eine praktische Funktion, wenn Sie live improvisieren. Weitere Informationen finden Sie unter „10.11 KETTEN“ auf Seite 38.

10.1.1 AUSWAHL DER BANK UND DES PATTERN

Drücken Sie **[BANK]** und drücken Sie dann **[TRIG 9–16]**, um eine Bank auszuwählen. Drücken Sie dann **[TRIG 1–16]**, um ein Pattern auszuwählen. Drücken Sie **[PTN]** und drücken Sie dann **[TRIG 1–16]**, um ein neues Pattern in der aktuellen Bank auszuwählen. Wenn Sie **[BANK]** oder **[PTN]** drücken, müssen Sie innerhalb von vier Sekunden eine Bank oder ein Pattern auswählen, damit diese bzw. dieses geändert wird. Eine Bildschirmmeldung zeigt die vier Sekunden an. Drücken Sie **[PTN]**, **[BANK]** oder **[NO]**, um die Pattern- oder Bankauswahl zu verlassen.

Weißer Taster **[TRIG]** weisen auf Patternpositionen hin, die Daten enthalten. Ein roter Taster **[TRIG]** zeigt das aktuell aktive Pattern an. **[TRIG]**-Taster von leeren Pattern sind unbeleuchtet.

Wenn ein Pattern abgespielt wird und ein neues Pattern ausgewählt wird, blinkt die Position des neuen Pattern in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Wenn der letzte Step des Pattern abgespielt wurde, beginnt das neue Pattern und die Position des Pattern hört auf zu blinken.



- Pattern können geändert werden, während der Sequencer ausgeführt wird.
- Pattern können durch das Senden von Programmänderungsmeldungen geändert und gereiht werden.

10.1.2 PATTERNSTEUERUNG

Drücken Sie **[PLAY]**, um das Abspielen eines Pattern zu starten. Drücken Sie **[STOP]**, um das Abspielen zu stoppen. Wenn ein Pattern abgespielt wird, drücken Sie **[PLAY]**, um es zu pausieren. Drücken Sie während der Pause erneut **[PLAY]**, um mit dem Abspielen fortzufahren. Das Audio wird abgeschaltet, aber Effekte wie Delay werden fortgeführt, bis ein Fade Out der Delay-Wiederholungen eintritt. Drücken Sie zweimal **[STOP]**, um das Abspielen aller Spuren zu stoppen und ein Fade out der Effektwege zu erhalten.

Die LEDs <PATTERN PAGE> geben an, wenn ein Pattern mehr als 16 Sequencer-Steps umfasst. Eine blinkende LED <PATTERN PAGE> zeigt die aktuell aktive Patternseite an, wenn ein Pattern abgespielt wird.

10.1.3 PATTERNTEMPO

Sie können das Tempo im Menü TEMPO einstellen. Drücken Sie **[TEMPO]** , um dieses Menü zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter „7.5 TEMPO“ auf Seite 20.

10.2 EIN PATTERN ERSTELLEN UND BEARBEITEN

Digitone bietet zwei Haupteingabemodi für die Erstellung oder Bearbeitung eines Pattern, den GRID RECORDING Mode und den LIVE RECORDING Mode.

10.2.1 TRIGGERTYPEN

Ein Trigger ist ein Sequencer-Ereignis, das Sie dort setzen können, wo der Sequencer eine Aktion auf dem Digitone ausführen soll. Es gibt auf beiden Aufzeichnungsmodi zwei Arten von Triggern: Note Trigs und Lock Trigs.

- **Note Trigs** triggern Noten auf Synth-Spuren und MIDI-Spuren.
- **Lock Trigs** triggern Parameter-Locks, ohne Noten zu triggern.

Rote Taster **[TRIG]** zeigen Note Trigs an und gelbe Taster **[TRIG]** zeigen Lock Trigs an. Unbeleuchtete Taster **[TRIG]** weisen auf Steps hin, die keine Trigger haben. Weitere Informationen über Parameter-Locks finden Sie in Abschnitt „10.10.1 PARAMETER-LOCKS“ auf Seite 35. Die beiden Triggertypen werden unterschiedlich in den Sequencer eingegeben, abhängig davon, ob der GRID RECORDING oder der LIVE RECORDING Mode aktiv ist.

10.2.2 GRID RECORDING MODE

GRID RECORDING ist eine Kompositionsmethode, bei der Sie die Taster **[TRIG]** verwenden können, um Trigger hinzuzufügen.

1. Drücken Sie **[TRACK 1–4]**, um die Spur auszuwählen, der Sie Trigger zuweisen möchten. Ein grün beleuchteter Taster **[TRACK]** weist auf einen aktiven Track hin.
2. Drücken Sie **[RECORD]**, um den GRID RECORDING Mode aufzurufen. Der Taster **[RECORD]** leuchtet rot auf, um anzuzeigen, dass der GRID RECORDING Mode aktiv ist.
3. Verwenden Sie die Taster **[TRIG]**, um Note Trigs auf dem Sequencer zu setzen. Der Notenwert des Triggers ist der Wert, der vom Parameter **ROOT** auf der Seite TRIG-PARAMETER festgelegt ist. Weitere Informationen finden Sie unter „11.2.1 ROOT“ auf Seite 40.
Um einen Lock Trig hinzuzufügen, drücken Sie **[FUNCTION]** und **[TRIG]**. Sie können Lock Trigs auf jedem Sequencer-Step eingeben, einschließlich auf solchen, die Note Trigs enthalten.
Drücken Sie den Taster **[TRIG]** auf einem der vorher eingeführten Triggern, wenn Sie den Trigger entfernen möchten. Drücken Sie den Taster **[TRIG]** eines Trigger und halten Sie ihn etwas länger gedrückt, damit der Trigger zur Bearbeitung vorbereitet und nicht entfernt wird.
4. Wählen Sie eine weitere Spur aus und fügen Sie Note Trigs und Lock Trigs hinzu. Wiederholen Sie den Vorgang für alle Spuren, die Sie verwenden möchten.
5. Drücken Sie **[PLAY]**, um die Sequenz anzuhören.



- Fügen Sie Mikro-Timing zu einem Note Trig hinzu, indem Sie den Taster **[TRIG]** gedrückt halten und dann die Pfeiltaster **[LEFT]/[RIGHT]** drücken. Weitere Informationen finden Sie unter „10.6 MENÜ MICRO TIMING“ auf Seite 32.
- Wenn das Pattern mehr als 16 Steps enthält, wählen Sie die Patternseite, die Sie bearbeiten möchten, aus, indem Sie den Taster **[PAGE]** drücken. Eine voll leuchtende LED <PATTERN PAGE> zeigt die aktive Patternseite an.
- Alle Trigger einer Spur können auf dem Sequencer vorwärts oder rückwärts verschoben werden. Halten Sie dazu im GRID RECORDING Mode **[FUNC]** gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]**.

10.2.3 GRID RECORDING MIT DER TRACK NOTE METHODE

Dies ist eine alternative Art und Weise zum Eingeben von Note Trigs im GRID RECORDING Mode, wobei Sie mehr Kontrolle darüber haben, welche Notenwerte Sie zu einem spezifischen Step im Sequencer hinzufügen wollen.



1. Drücken Sie **[TRACK 1–4]**, um die Spur auszuwählen, welcher Sie Note Trigs und zusätzliche Noten zuweisen möchten. Ein grün beleuchteter Taster **[TRACK]** weist auf einen aktiven Track hin.
2. Drücken Sie **[RECORD]**, um den GRID RECORDING Mode aufzurufen. Der Taster **[RECORD]** leuchtet rot auf, um anzuzeigen, dass der GRID RECORDING Mode aktiv ist.

3. Drücken Sie den Taster **[TRIG]** dorthin, wo Sie Noten hinzufügen bzw. entfernen wollen, + **[TRACK NOTE]** . Eine graphische Tastatur erscheint auf dem Bildschirm, wo Sie alle Noten auf dem ausgewählten Sequencer-Step sehen können. Ein Taster mit einem Punkt auf der Bildschirmtastatur weist auf hinzugefügte Noten hin.
4. Drücken Sie die Taster **[TRIG]**, um Noten mit dem entsprechenden Notenwert hinzuzufügen. Drücken Sie den Taster **[TRIG]** auf einer der vorher eingeführten Noten, wenn Sie die Note entfernen möchten.
5. Drücken Sie **[YES]**, um die Änderungen zu speichern, und drücken Sie dann Exit. Drücken Sie **[NO]**, wenn Sie es verlassen wollen, ohne Änderungen vorzunehmen.

10.2.4 GRID RECORDING MIT DER QUICK NOTE METHODE

Dies ist eine weitere Alternative zum Eingeben von Note Trigs im GRID RECORDING Mode, wobei Sie bessere Kontrolle darüber haben, welche Notenwerte zu einem spezifischen Schritt im Sequencer hinzuzufügen wollen.



1. Drücken Sie **[TRACK 1–4]**, um die Spur auszuwählen, welcher Sie Note Trigs und zusätzliche Noten zuweisen möchten. Ein grün beleuchteter Taster **[TRACK]** weist auf einen aktiven Track hin.
2. Drücken Sie **[RECORD]**, um den GRID RECORDING Mode aufzurufen. Der Taster **[RECORD]** leuchtet rot auf, um anzuzeigen, dass der GRID RECORDING Mode aktiv ist.
3. Halten Sie den Taster **[TRIG]** dort gedrückt (bis zu Schritt 8 dieses Verfahrens gedrückt halten), wo Sie Noten hinzufügen, anpassen oder entfernen wollen und drücken Sie dann **[UP]** oder **[DOWN]**. Eine graphische Mini-Tastatur erscheint oben im Bildschirm. Die Zahl ganz links ist die aktive Note. Die Anzahl in Klammern zeigt die Anzahl der Noten im Sequencer-Step an. Sie folgt dann dem Notenwert der aktiven Note. Ein gefüllter Taster auf der Bildschirmtastatur zeigt die aktive Note an und die anderen Noten werden als Punkte dargestellt.
4. Verwenden Sie die Taster **[UP]** und **[DOWN]**, um den Wert der Note anzupassen. Halten Sie **[FUNCTION]** gedrückt und drücken Sie den Taster **[UP]** oder **[DOWN]**, um die Tonhöhe eine ganze Oktave nach oben oder unten anzupassen.
5. Drücken Sie **[YES]**, um eine neue Note einzugeben. Verwenden Sie dann erneut die Taster **[UP]** und **[DOWN]**, um die hinzugefügte Note auf den gewünschten Wert zu bewegen.
6. Verwenden Sie die Taster **[LEFT]** und **[RIGHT]**, um zur vorher hinzugefügten Note zu navigieren und drücken Sie dann **[UP]** oder **[DOWN]**, um die Note zu verschieben. Note 1 ist der Grundton. Die anderen Noten sind jeweils ein Versatz des Grundtons. Wenn Sie den Wert des Grundtons anpassen, werden die anderen Noten entsprechend angepasst.
7. Drücken Sie **[NO]**, wenn Sie eine bereits hinzugefügte Note entfernen möchten.
8. Lassen Sie den Taster **[TRIG]** los, um die Quick Note Bearbeitung zu verlassen.

10.2.5 LIVE RECORDING MODE

Der LIVE RECORDING Mode ist die zweite Methode, um Trigger zu Spuren hinzuzufügen. In diesem Aufzeichnungsmodus werden die Taster **[TRIG]** in Echtzeit gespielt, um Trigger zu den Spuren hinzuzufügen. Es ist auch möglich, die Drehregler **DATA ENTRY** zu drehen, um Parameter-Locks in Echtzeit einzugeben. Trigger-Eingaben im LIVE RECORDING Mode können automatisch quantisiert werden oder nicht. Verwenden Sie die Einstellungen im Menü **QUANTIZE**, um nicht quantisierte Trigger nach der Aufnahme zu quantisieren. Weitere Informationen finden Sie unter „10.7.1 QUANTIZE“ auf Seite 32.

1. Drücken Sie **[TRACK 1–4]**, um die Spur auszuwählen, der Sie Trigger zuweisen möchten. Ein grün beleuchteter Taster **[TRACK]** weist auf einen aktiven Track hin.
2. Um in den LIVE RECORDING Mode zu wechseln, drücken und halten Sie **[RECORD]** gedrückt und drücken Sie dann **[PLAY]**. Wenn Sie zweimal schnell **[PLAY]** drücken und gleichzeitig den Taster **[RECORD]** gedrückt halten, wird die Quantisierung von LIVE RECORDING aktiviert/deaktiviert. Der Sequencer wird abgespielt und der Taster **[RECORD]** beginnt, rot zu blinken.

3. Drücken Sie die Taster **[TRIG]**, um Trigger in Echtzeit einzugeben. Der Taster **[TRIG]**, der gedrückt wird, legt den Wert der Tonhöhe des Note Trig fest. Der Sequencer nimmt auch alle Änderungen an den Einstellungen der **PARAMETER**-Seiten auf, die Sie beim Drehen der **DATA ENTRY** Drehregler als Parameter-Locks vornehmen und fügt entsprechend Lock Trigs hinzu.
4. Drücken Sie **[PLAY]**, um den **LIVE RECORDING** Mode zu verlassen, während der Sequencer weiterspielt. Der **GRID RECORDING** Mode ist aktiviert, wenn Sie **[RECORD]** drücken, während der **LIVE RECORDING** Mode aktiv ist.
5. Drücken Sie **[STOP]**, um sowohl die Aufzeichnung als auch das Abspielen des Sequencer zu stoppen. Drücken Sie **[PLAY]**, um den **LIVE RECORDING** Mode zu verlassen, während der Sequencer weiterspielt.



- Sie können einen externen MIDI-Controller, beispielsweise eine Tastatur, verwenden, um im **LIVE RECORDING** Mode Daten für **NOTE**, **TRIG VELOCITY** und **TRIG LENGTH** einzugeben. Spielen Sie einfach die Noten auf der Tastatur und sie werden vom Sequencer aufgezeichnet. Sie können zu jedem Trigger einen Akkord mit bis zu acht Noten hinzufügen. Die erste Note konfiguriert den Wert der **TRIG VELOCITY** für alle Noten des Trigger. Die letzte Note, die losgelassen wird, konfiguriert die **TRIG LENGTH** für alle Noten des Trigger.

Wenn Sie einen externen MIDI-Controller zur Aufnahme der Digitone MIDI-Spuren verwenden, empfängt der Sequencer Daten auf dem Auto-MIDI-Kanal und nimmt auf der aktiven Spur auf. Weitere Informationen finden Sie unter „14.3.3 CHANNELS“ auf Seite 63.

10.3 TRIGGER-PARAMETER

Konfigurieren Sie hier, was geschehen soll, wenn der Sequencer eine Note auf der Seite **TRIG-PARAMETER** triggert. Drücken Sie den Taster **[TRIG]**, um auf das Menü zuzugreifen. Ändern Sie Einstellungen mit den Drehreglern **DATA ENTRY**. Diese allgemeinen Einstellungen haben Einfluss auf die Note Trigs auf dem Sequencer. Bei jedem Step des Pattern können Sie andere Einstellungen für den Trigger vornehmen und sperren, indem Sie erst einen Taster **[TRIG]** gedrückt halten und dann die Einstellungen ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „11.2 TRIG-PARAMETER SEITE 1“ auf Seite 40.

10.4 MENÜ TRACK NOTE

Drücken Sie **[TRACK NOTE]** , um das Menü **TRACK NOTE** zu öffnen. Hier erhalten Sie eine graphische Ansicht der Digitone-Tastatur und sehen, welche Noten durch die Taster **[TRIG]** gespielt werden. Drücken Sie **[UP]/[DOWN]**, um die Tastatur um eine Oktave nach oben bzw. unten zu transponieren. In diesem Menü können Sie auch andere musikalische Skalen einstellen, Akkorde aktivieren und die Spuren transponieren. Drücken Sie den Taster **[TRACK 1-4]**, um die Spur zu wählen, die Sie bearbeiten möchten. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Einstellungen zu ändern. Drücken Sie **[NO]**, um das Menü zu verlassen. Die Einstellungen für die Noten der Spur werden im aktiven Pattern gespeichert.



KB SCALE stellt die Skala der Spur ein. Für diesen Zweck wird eingeschränkt, welche Taster auf der Digitone-Tastatur und auf externen MIDI-Geräten, die Daten zum Auto-Kanal des Digitone senden, spielbar sind. (Chromatisch, ionisch (Dur), dorisch, phrygisch, lydisch, mixolydisch, äolisch (Moll), locrisch.)

SCALE KEY stellt den Taster für die ausgewählte Skala ein.

KB CHORD fügt einen Dreiklang auf der Grundlage des **KB SCALE** und der **SCALE KEY** Einstellungen hinzu, wenn Sie einen Taster auf der Digitone-Tastatur drücken. (OFF, ON) Wenn Sie **KB SCALE** auf **CHROMATIC** einstellen, haben Sie eine Auswahl verschiedener Akkorde. (MAJ, MIN, 7TH, MIN7, MAJ7, DIM, DIM7)

TRANSP. TRACK transponiert die Spur in Halbtönen nach oben oder unten. Dieser Parameter fügt einen Versatzwert hinzu und die tatsächlichen Notenwerte im Sequencer werden nicht geändert. Verwenden Sie den **DATA ENTRY** Drehregler **D**, um die Einstellung zu ändern und drücken Sie **[YES]**, um die Einstellung zu bestätigen. Sie können auch **DIRECT TRACK** Transponieren verwenden, um eine Spur zu trans-

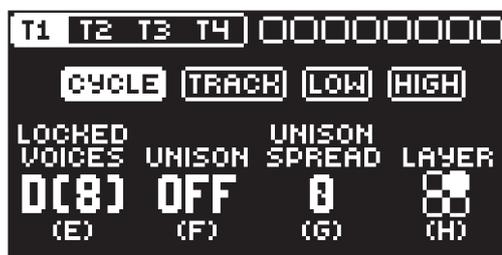
ponieren. Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.8 DIREKTES TRANSPONIEREN EINER SPUR“ auf Seite 38. (-36→+36)



- Wenn Sie [TRACK NOTE] drücken, während Sie im GRID RECORDING Modus sind, verlassen Sie den GRID RECORDING Mode. Wenn Sie [RECORD] drücken, während Sie im Menü TRACK MODE sind, verlassen Sie das Menü und rufen den GRID RECORDING Mode auf.
- Sie können die Einstellungen im Menü TRACK NOTE kopieren und in eine andere Spur einfügen. Drücken Sie im Menü TRACK NOTE [FUNC] + [RECORD], um die Parameter-einstellungen zu kopieren. Wechseln Sie die Spur und öffnen Sie das Menü TRACK NOTE, drücken Sie dann [FUNC] + [STOP], um die Einstellungen einzufügen.

10.5 MENÜ VOICE

Drücken Sie [VOICE] , um das Menü VOICE zu öffnen, wo Sie die acht Stimmen des Digitone zuweisen können. In diesem Menü können Sie darüber hinaus die Einstellungen für Unisono und dynamische Stimmenzuordnung vornehmen. Drücken Sie den Taster [TRACK 1–4], um die Spur zu wählen, die Sie bearbeiten möchten. Die gewählte Spur können Sie oben links im Bildschirm sehen. Ein Punkt neben der Spurnummer weist darauf hin, dass der Sound in Mono ist. Weitere Informationen finden Sie unter „9.4 MENÜ SOUND SETUP“ auf Seite 24. Verwenden Sie die Drehregler *DATA ENTRY*, um die Einstellungen zu ändern. Drücken Sie [NO], um das Menü zu verlassen. Die Stimmeneinstellungen werden im aktiven Pattern gespeichert.



VOICE STEALING Der Digitone verfügt über eine 8-stimmige Polyphonie. In VOICE STEALING werden die Regeln für die dynamische Stimmenzuweisung eingestellt (welche Stimme wird beim Spielen einer neuen Note weggenommen), wenn Sie mehr als acht Stimmen gleichzeitig verwenden. Drücken Sie [LEFT]/[RIGHT], um den Modus der dynamischen Stimmenzuweisung auszuwählen.

CYCLE Es wird erst die zuerst gespielte Note weggenommen.

TRACK Spurpriorität. Auf Spur 1 gespielte Noten haben Priorität über Noten, die auf den Spuren 2, 3 und 4 gespielt werden. Auf Spur 2 gespielte über Spuren 3, 4 und Noten der Spur 3 über Spur 4.

LOW Es wird erst die niedrigste Note weggenommen

HIGH Es wird erst die höchste Note weggenommen.

LOCKED VOICES Stellt die Anzahl Stimmen (1–8) ein, die Sie in einer bestimmten Spur sperren wollen. Eine gesperrte Stimme kann nicht von einer anderen Spur verwendet oder weggenommen werden. Wenn Sie Stimmen in einer Spur sperren, kann die Spur nicht mehr Stimmen verwenden, als die, die darin gesperrt sind. Die erste Zahl zeigt die Anzahl der gesperrten Stimmen in der Spur. Die Zahl in Klammern gibt an, wieviele ungesperrte Stimmen verbleiben. Wenn Sie den Parameter auf D (dynamisch) einstellen, werden alle verfügbaren Stimmen verwendet, um den Sound zu spielen.

UNISON Bietet die Möglichkeit, mehrere Stimmen hinzuzufügen, um die gleiche Note zu spielen. Der Parameter stellt die Anzahl Stimmen ein, die für jede Note gespielt werden. Wenn Unison aufgrund gesperrter Stimmen auf anderen Spuren nicht möglich ist, wird dieser Parameter ausgegraut und steht nicht zur Verfügung.



[FUNC] + [VOICE] schaltet es ein/aus. [VOICE] blinkt, wenn Unison aufgrund gesperrter Stimmen auf anderen Spuren nicht möglich ist.

UNISON SPREAD Fügt zu den Einklangstimmen Panning und Detune hinzu.

LAYER Ermöglicht, zwei oder mehr Spuren mit derselben Note vom Sequencer oder der Tastatur zu triggern. Wenn Sie auf Spur 1 beispielsweise **LAYER** einstellen, um diese über Spur 2 zu legen, wird jede Note, die Sie auf Spur 1 spielen auch auf Spur 2 gespielt. So werden effektiv zwei Sounds gleichzeitig gespielt. Spuren, die die aktive Spur überlagern, haben gefüllte Quadrate in der Parameterdarstellung auf dem Bildschirm.



Sie können dann die Einstellungen im Menü VOICE kopieren und in einem anderen Pattern einfügen. Drücken Sie im Menü VOICE [FUNC] + [RECORD], um die Parametereinstellungen zu kopieren. Wechseln Sie das Pattern und öffnen Sie das Menü VOICE, drücken Sie dann [FUNC] + [STOP], um die Einstellungen einzufügen.

10.6 MENÜ MICRO TIMING

Hier können Sie Mikro-Timing zu einem Note Trig hinzufügen und es vor oder hinter den Beat verschieben. Sie können das Mikro-Timing sowohl bei Synth-Spuren als auch MIDI-Spuren für jeden beliebigen Sequencer-Step individuell anpassen. Drücken und halten Sie im GRID RECORDING Mode einen oder mehrere Taster [TRIG] gedrückt und drücken Sie dann [LEFT]/[RIGHT], um auf das Pop-Up-Menü Micro Timing zuzugreifen, das die Zeitverschiebung des/der ausgewählten Sequencer-Step/Steps auf der aktiven Spur anzeigt. Um das Menü Micro Timing zu verlassen, lassen Sie den/die Taster [TRIG] los. Die Mikro-Timing-Einstellungen werden im aktiven Pattern gespeichert.



MICRO TIMING Drücken Sie die Taster [LEFT]/[RIGHT], um die Zeitverschiebung anzupassen.

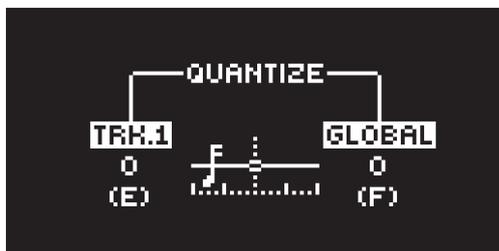
10.7 MENÜ PATTERN

Verwenden Sie das Menü PATTERN, um Pattern zu verwalten. Drücken Sie [PATTERN MENU] , um das Menü zu öffnen. Verwenden Sie die Pfeiltaster [UP] und [DOWN], um zwischen den Optionen hin- und herzuwechseln. Drücken Sie [YES], um Ihre Auswahl zu bestätigen. Drücken Sie [NO], um das Menü zu verlassen.



10.7.1 QUANTIZE

Betrifft alle mikro-zeitgesteuerten Trigger auf den Sequencerspuren. Ändern Sie Einstellungen mit den Drehreglern *DATA ENTRY E* und *F*.



TRK. hat Einfluss auf alle Trigger mit Mikro-Timing der aktiven Spur in Echtzeit. Je höher der Quantisierungswert, desto mehr Trigger mit Mikro-Timing werden quantisiert. Drücken Sie den Taster [TRACK 1-4], um die Spur zu wählen, die Sie quantisieren möchten. (0-127)

GLOBAL hat Einfluss auf alle Trigger mit Mikro-Timing aller Spuren in Echtzeit. Je höher der Quantisierungswert, desto mehr Trigger mit Mikro-Timing werden quantisiert. (0-127)

Drücken Sie [FUNC] + [YES], um Quantisierung auf das Pattern anzuwenden. Drücken Sie [NO], um das Menü zu verlassen.

10.7.2 RENAME

Öffnet einen Bildschirm NAMING, auf dem Sie das aktive Pattern umbenennen können.

10.7.3 CLEAR

WHOLE PATTERN Sequencer-Daten und Sounddaten des aktiven Patterns werden gelöscht. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu löschen, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen. Beachten Sie, dass Ihnen keine Pattern-Informationen unwiderruflich verloren gehen, bis das Pattern im selben Patternslot gespeichert wird.

SOUNDS DATA Löscht die vier Sounds des aktiven Pattern. Alle Sequencer-Daten bleiben unverändert. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu löschen, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen. Beachten Sie, dass Ihnen, bis Sie das Pattern im selben Patternslot speichern, keine Sound-Informationen unwiderruflich verloren gehen.

SEQUENCE DATA Löscht die Sequenzdaten des aktiven Pattern. Alle Sounds bleiben unverändert. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu löschen, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen. Beachten Sie, dass Ihnen, bis Sie das Pattern im selben Patternslot speichern, keine Sequencer-Informationen unwiderruflich verloren gehen.

10.7.4 SAVE TO PROJ

Sie müssen das Projekt mindestens einmal gespeichert haben, bevor Sie Patterninformationen speichern können.

WHOLE PATTERN Speichert die Sequenzdaten und die vier Sounds des aktiven Pattern in den +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu speichern, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

SOUNDS DATA Speichert die vier Sounds des aktiven Pattern in den +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu speichern, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

SEQUENCE DATA Speichert die Sequenzdaten des aktiven Pattern in den +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um zu speichern, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.7 PATTERN VORÜBERGEHEND SPEICHERN UND NEU LADEN“ auf Seite 38.

10.7.5 RELOAD FROM PROJ

Sie müssen das Pattern mindestens einmal gespeichert haben, bevor Sie die Patterninformationen neu laden können.

WHOLE PATTERN Lädt die Sequenzdaten und die vier Sounds des aktiven Pattern neu vom +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um neu zu laden, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

SOUNDS DATA Lädt die vier Sounds des aktiven Pattern neu vom +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um neu zu laden, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

SEQUENCE DATA Lädt alle Sequenzdaten des aktiven Pattern neu vom +Drive. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um neu zu laden, oder **[NO]**, um den Vorgang abubrechen.

10.7.6 IMPORT/EXPORT

Hier können Sie die Sounds auf dem Digitone verwalten.

IMPORT SOUND Importiert (kopiert) einen Sound vom +Drive zum aktiven Pattern. Um durch die Liste zu blättern, drehen Sie den Drehregler **LEVEL/DATA** oder drücken Sie **[UP]/[DOWN]**. Drücken Sie **[YES]**, um einen Sound auszuwählen, und drücken Sie dann **[TRACK 1–4]**, um die Spur auszuwählen, der Sie den Sound zuweisen möchten.

EXPORT SOUND Exportiert (speichert) den Sound der aktiven Spur in den +Drive. Drehen Sie den Drehregler **LEVEL/DATA** oder drücken Sie **[UP]/[DOWN]**, um einen Speicherplatz auszuwählen. Drücken Sie **[YES]**, um den Sound zu exportieren. Benennen Sie den Sound und drücken Sie **[YES]** erneut, um den Export zu bestätigen.

MANAGE SOUNDS Öffnet den SOUND MANAGER. Weitere Informationen finden Sie unter „14.2.2 SOUND MANAGER“ auf Seite 60.

10.8 MENÜ METRONOME

Das Menü METRONOME steuert das integrierte Metronom des Digitone. Drücken Sie **[FUNCTION]** + **[PTN]**, um das Menü METRONOME zu öffnen. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Einstellungen zu ändern.



ACTIVE aktiviert/deaktiviert das Metronom. Wenn Sie nicht im Menü METRONOME sind, können Sie auch **[FUNC]** + **[PTN]** drücken und eine Sekunde gedrückt halten, um das Metronom an- und auszuschalten.

TIME SIG. steuert den Noten- und Beatwert der Metronomtaktart.

PREROLL BARS steuert die Anzahl der Takte, die das Metronom schlägt, bevor der Sequencer abgespielt wird. Diese Einstellung ist nur im LIVE RECORDING Mode relevant.

VOL. steuert die Lautstärke des Klicks.

10.9 MENÜ SCALE

In diesem Menü können Sie die Länge und das Timing des Pattern und der Spuren einstellen. Das Menü SCALE hat zwei Modi. Im LENGTH PER PATTERN Mode haben alle Spuren dieselbe Länge. Im LENGTH PER TRACK Mode können die einzelnen Spuren unterschiedliche Längen haben. Drücken Sie **[FUNC]** + **[PAGE]**, um auf das Menü SCALE zuzugreifen. Drücken Sie **[FUNC]** + **[YES]**, um zwischen den beiden SCALE Modi hin- und herzuschalten. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Einstellungen anzupassen.

10.9.1 LENGTH PER PATTERN MODE

In diesem Modus haben alle Spuren des Pattern dieselbe Länge und dieselbe Taktart.



LENGTH steuert die Länge der Steps des Pattern. Die Zahl links außen zeigt die Anzahl der Steps im Pattern an. Die durch die zweite Zahl festgelegte Gesamtlänge bestimmt die maximal verfügbare Anzahl Steps im Pattern. Ein Pattern kann entweder 16, 32, 48 oder 64 Steps haben. Wenn Sie 17 Steps oder mehr in einem Pattern verwenden, wird der Taster **[PAGE]** (im GRID RECORDING Mode) verwendet, um zwischen den verschiedenen Patternseiten hin- und herzuschalten.

SCALE steuert die Taktart des Pattern. Sie können zwischen sieben möglichen Einstellungen wählen: 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X und 2X. Die Einstellung 1/8X spielt das Pattern mit einem Achtel des eingestellten Tempos ab. 3/4X spielt das Pattern mit Dreiviertel des Tempos ab; 3/2X spielt das Pattern doppelt so schnell wie die Einstellung 3/4X ab. 2X spielt das Pattern mit doppeltem BPM ab.

Wenn Sie die Länge eines Pattern verlängern, werden seine Trigger automatisch auf die neuen Steps kopiert. Wenn ein Pattern beispielsweise aus zwei Seiten besteht und das Pattern auf vier Seiten verlängert wird, sind die beiden zusätzlichen Patternseiten Kopien der ersten zwei Patternseiten.

Drücken Sie den Taster **[PAGE]**, um die Gesamtlänge des Pattern schnell zu ändern. Drücken Sie die Taster **[TRIG]**, um die Anzahl der Steps des Pattern schnell zu ändern.

Eine 2X Taktart ist nützlich für eine Steigerung der Grundauflösung des Step-Sequencer auf 32tel Noten. Eine 3/4X Taktart ist nützlich, wenn der Digitone gemeinsam mit anderen Instrumenten mit demselben BPM verwendet wird und Sie möchten, dass der Digitone Triplets abspielt.

10.9.2 LENGTH PER TRACK MODE

In diesem Modus können Sie den Spuren der Pattern individuelle Längen zuweisen. Drücken Sie **[FUNC]** + **[YES]**, um zwischen den zwei Scale Modes hin- und herzuschalten. Im LENGTH PER TRACK Mode gibt es zwei Spalten: TRACK und PATTERN.



Die Spalte TRACK gibt die Länge der Steps der Spur an. Dabei wird genauso wie bei der Einstellung der Patternlänge im LENGTH PER PATTERN Mode vorgegangen. Die Einstellungen haben nur Einfluss auf die aktive Spur. Drücken Sie die Taster **[TRK]**, um die Spur auszuwählen, deren Skalierung Sie bearbeiten möchten.

Die Spalte PATTERN konfiguriert die Masterlänge, die Masteränderungslänge und die allgemeine Taktart des Pattern.

M.LEN steuert die Anzahl der Steps, die das Pattern abspielt, bevor alle Spuren neu starten. Mit der Einstellung INF werden die Spuren des Pattern unendlich oft geloopt, ohne dass neu gestartet wird. Beachten Sie, dass diese Einstellung auch Einfluss darauf hat, wie lang das aktive Pattern abgespielt wird, bevor ein verkettetes Pattern abgespielt wird. Mit dem Parameter **CH.LEN** können Sie dies aufheben.

CH.LEN steuert, wie lange das aktive Pattern abgespielt wird, bevor ein ausgelöstes oder verkettetes Pattern abgespielt wird. Diese Einstellung ist beispielsweise dann wichtig, wenn **M.LEN** auf INF eingestellt ist. Wenn Sie keine **CH.LEN** Einstellungen vornehmen, spielt das Pattern unendlich ab und das nächste Pattern wird deshalb nicht ausgelöst. Wenn aber **CH.LEN** beispielsweise auf 64 eingestellt ist, verhält sich das Pattern im Bezug auf die Auslösung und Verkettung wie ein Pattern, das aus 64 Steps besteht.

SCALE konfiguriert die allgemeine Taktart des Pattern.

10.10 SEQUENCER-FUNKTIONEN

10.10.1 PARAMETER-LOCKS

Parameter-Locks ermöglichen es, allen Triggern einen einzigartigen Parameterwert zuzuweisen. So können beispielsweise die Note Trigs einer Synth-Spur unterschiedliche Einstellungen für Tonhöhe, Amplitude oder Filter haben. Es ist möglich, die Parameter auf den Seiten PARAMETER (SYN1, SYN2, FLTR, AMP, and LFO) zu sperren und Sie können Parameter-Locks auf alle Spurtypen anwenden. Eine vollständige Übersicht über alle Parameter auf den Seiten PARAMETER finden Sie unter „11. SYNTH-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 40 und „12. MIDI-SPUR-PARAMETER“ auf Seite 50.

Um im GRID RECORDING Mode Parameter-Locks anzuwenden, drücken Sie **[FUNC]** + **[TRIG]**, um einen Lock Trig hinzuzufügen und halten Sie dann den Taster **[TRIG]** eines Trigger gedrückt (Note Trig oder Lock Trig). Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Parameter anzupassen, die Sie sperren möchten. Die Grafiken der gelockten Parameter werden invertiert und es werden die gelockten Parameterwerte angezeigt. Der Taster **[TRIG]** des gelockten Trigger blinkt rot (für Note Trigs) oder gelb (für Lock Trigs), um anzuzeigen, dass der Trigger jetzt ein Parameter-Lock enthält.

Um ein einzelnes Parameter-Lock zu entfernen, drücken und halten Sie **[TRIG]** gedrückt + drücken Sie den Drehregler **DATA ENTRY** des gelockten Parameters. Sie können alle Parameter-Locks eines Trigger löschen, wenn Sie den Note Trig entfernen und ihn dann erneut eingeben.

Wenn Sie im LIVE RECORDING Mode einen Drehregler **DATA ENTRY** drehen oder die Taster **[TRIG]** im CHROMATIC Mode abspielen, wird der Eingangsparameter für die aktive Spur gelockt. Es werden Note Trigs gesetzt und die Parameter werden entsprechen gesperrt und außerdem werden auch Lock Trigs gesetzt, die die Parameter-Locks auf den Sequencer-Steps enthalten, die noch über keine Trigs verfügen.

Drücken Sie **[NO]** + und einen (oder mehrere) der Taster **[TRACK]**, um eine Sequenz aufgezeichneter Trigger einer spezifischen Spur (oder mehrerer Spuren) zeitgleich mit dem Sequencer zu löschen. Bei diesem Verfahren werden die Trigs auf allen Steps gelöscht, die durch den Sequencer auf den entsprechenden Spuren erreicht werden.

Sie können auch spezifische Parameter-Locks in Echtzeit von einer Spur entfernen. Im LIVE RECORDING Mode, halten Sie **[NO]** gedrückt und halten Sie dann den **DATA ENTRY** Drehregler gedrückt, der dem Parameter entspricht, den Sie entfernen möchten.



Es können bis zu 72 verschiedene Parameter in einem Pattern gelockt werden. Ein Parameter zählt als ein (1) gesperrter Parameter ungeachtet der Anzahl der Trigger, die ihn sperren. Wenn beispielsweise der Cutoff-Parameter des Filters für jeden Sequencer-Step gelockt ist, gibt es noch immer 71 weitere Parameter, die gelockt werden können.

10.10.2 SOUND-LOCKS

Sie können auf jedem einzelnen Sequencer-Step den Sound einer Spur zu einem anderen Sound aus dem Soundpool ändern. Diese Sound-Locks sind eine enorm hilfreiche Funktion, um Variationen zu einer Spur hinzuzufügen. Halten Sie einen Note Trig gedrückt und drehen Sie den Drehregler **TRACK LEVEL**, um die Soundpoolliste zu öffnen. Um durch die Liste zu blättern, drehen Sie den Drehregler **TRACK LEVEL**. Wählen Sie den Sound, den Sie dem Note Trig zuweisen wollen und lassen Sie dann den Taster **[TRIG]** los. Der Taster **[TRIG]** beginnt zu blinken, um anzugeben, dass er eine Soundsperre enthält. Halten Sie den Taster **[TRIG]** des Note Trig gedrückt, um den zugewiesenen Sound anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „9.1.1 HINZUFÜGEN VON SOUNDS AN DEN SOUNDPOOL“ auf Seite 23.

10.10.3 BEDINGTE LOCKS

Auf der TRIG-Seite gibt es einen Parameter mit dem Namen **COND** (Trigger-Bedingung), mit dem mit einem Parameter-Lock eine Reihe bedingter Regeln auf jeden beliebigen Trigger angewandt werden können. Jede Einstellung ist eine logische Bedingung, die bestimmt, ob ein Trigger auf einer Spur im Sequencer getriggert wird oder nicht. Wenn die Bedingung wahr ist, wird der Trigger aktiv und hat Einfluss auf die Spur. Wenn die Bedingung falsch ist, wird der Trigger ignoriert. Sie müssen zunächst einen Note Trig oder Lock Trig auf dem Sequencer-Step setzen, wo Sie ein bedingtes Lock anwenden möchten.

Der Sequencer muss sich im FILL Mode befinden, um das bedingte Lock mit dem Namen FILL zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.4 FILL MODE“ auf Seite 37.

Sie können die folgenden Triggerbedingungen einstellen:

FILL ist wahr (aktiviert den Trigger), wenn der FILL Mode aktiv ist.

FILL ist wahr, wenn FILL falsch ist. Ein Trigger mit dieser Triggerbedingung ist aktiv, wenn Sie nicht im FILL Mode sind.

PRE ist wahr, wenn die letzte bewertete Triggerbedingung für dieselbe Spur wahr war. (Die Bedingungen **PRE** und **PRE** werden ignoriert und nicht bewertet.)

PRE ist wahr, wenn **PRE** falsch ist. Ein Trigger mit dieser Triggerbedingung ist aktiv, wenn die letzte bewertete Triggerbedingung auf derselben Spur nicht wahr war. (Die Bedingungen **PRE** und **PRE** werden ignoriert und nicht bewertet.)

Beispiel 1: Trigger 1, 50% = **Wahr** > Trigger 2, **PRE** = **Falsch** > Trigger 3, **PRE** = **Falsch** > Trigger 4, **PRE** = **Wahr**

Beispiel 2: Trigger 1, 50% = **Falsch** > Trigger 2, **PRE** = **Wahr** > Trigger 3, **PRE** = **Wahr** > Trigger 4, **PRE** = **Falsch**

NEI ist wahr, wenn die letzte bewertete Triggerbedingung für die benachbarte Spur wahr war. (Die Bedingungen **PRE** und **PRE** auf der benachbarten Spur werden ignoriert und nicht bewertet.) Die benachbarte Spur ist die Spur vor der aktiven Spur. Beispielsweise ist Spur 3 die benachbarte Spur von Spur 4. **NEI** und **NEI** bedingte Trigger auf Spur 4 bewerten die bedingten Trigger, die auf Spur 3 gesetzt sind. Die **NEI**-Bedingung ist falsch, wenn keine bedingten Trigger auf der benachbarten Spur vorhanden sind.

NEI ist wahr, wenn **NEI** falsch ist. Ein Trigger mit dieser Triggerbedingung ist aktiv, wenn die letzte bewertete Triggerbedingung auf benachbarten Spur nicht wahr war. (Die Bedingungen **PRE** und **PRE** auf der benachbarten Spur werden ignoriert und nicht bewertet.)

1ST ist für den ersten Durchlauf des Pattern wahr (wenn es im Loop läuft).

1ST ist wahr, wenn **1ST** falsch ist. Ein Trigger mit dieser Triggerbedingung ist immer aktiv, außer beim ersten Durchlauf des Pattern (wenn es im Loop läuft).

X% ist eine Wahrscheinlichkeitsbedingung. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Trigger aktiv ist, liegt bei X %.

A:B A konfiguriert, wie häufig das Pattern abgespielt wird, bevor die Trigger-Bedingung wahr ist. B konfiguriert, wie häufig das Pattern abgespielt wird, bevor der Zähler zurückgesetzt wird und neu beginnt. Dieser Zyklus wird dann unendlich oft wiederholt.

Beispiel:

Bei der Einstellung 1:2 ist die Trigger-Bedingung beim ersten Durchlauf des Pattern wahr und danach beim dritten, beim fünften und so weiter.

Bei der Einstellung 2:2 ist die Trigger-Bedingung beim zweiten Durchlauf des Pattern wahr und danach beim vierten, beim sechsten und so weiter.

Bei der Einstellung 2:4 ist die Trigger-Bedingung beim zweiten Durchlauf des Pattern wahr und danach beim sechsten, beim zehnten und so weiter.

Bei der Einstellung 4:7 ist die Trigger-Bedingung beim vierten Durchlauf des Pattern wahr und danach beim elften, beim achtzehnten und so weiter.



- Bedingte Parameter-Locks sind eine großartige Möglichkeit, um einem Pattern mehr Vielfalt zu verleihen. Die Einrichtung eines Netzes von Note Trigs, die sich gegenseitig ausschließen oder eindeutig sind, für eine der Synthesizer-Spuren sowie die Ergänzung dieses um einige Wahrscheinlichkeitssperren (möglicherweise mit einer Auswahl logisch bedingter Trigger) ist eine elegante Möglichkeit, die minimalsten Kompositionen durch Zufall zum Leben zu erwecken.
- Beachten Sie, dass eine zufällige oder willkürliche Version nicht die einzige Verwendungsart bedingter Trigger ist. Sie können auch beispielsweise dazu verwendet werden, derselben Spur zwei verschiedene Melodie- oder Schlagsequenzen zuzuweisen, von denen eine nur aktiviert wird, wenn der FILL Mode aktiv ist.

10.10.4 FILL MODE

Sie können den FILL Mode dazu verwenden, eine vorübergehende Variation für Ihr Pattern zu erstellen, beispielsweise ein Drumfill.

Drücken Sie **[YES]** + **[PAGE]**, um den FILL Mode für einen Patternzyklus auszulösen. Alle LEDs <PATTERN PAGE> beginnen zu blinken. FILL Mode wird aktiv (Alle LEDs <PATTERN PAGE> leuchten auf), wenn das Pattern loopt, und bleibt aktiv, bis es erneut loopt. Sie können auch den Taster **[PAGE]** gedrückt halten, während das Pattern abgespielt wird (der GRID RECORDING Mode darf nicht aktiv sein), um den FILL Mode jederzeit und für eine beliebige Dauer zu aktivieren. Der FILL Mode ist so lange aktiv, bis der Taster **[PAGE]** losgelassen wird.

Halten Sie **[PAGE]** + **[YES]** gedrückt und lassen Sie dann **[PAGE]** erst los, bevor Sie **[YES]** loslassen, um den FILL Mode zu latchen. Drücken Sie **[PAGE]** erneut, um den FILL Mode zu entlatchen.

10.10.5 SWING

Passen Sie die Swingeinstellung des Pattern an, um einen vorwärtsstrebenden, rhythmischen Groove einzusetzen. Drücken Sie **[TEMPO]**, um auf dieses Menü zuzugreifen.



Verwenden Sie dann die Drehregler **DATA ENTRY E**, um das SWING-Verhältnis auf 51-80 % einzustellen. Die Standardeinstellung ist gleichmäßiges Verhältnis, 50 %.

10.10.6 KOPIEREN, EINFÜGEN UND LÖSCHEN

Pattern, Spuren, Spurseiten und Trigger können kopiert, eingefügt und gelöscht werden.

Sie können das aktive Pattern entweder an einen anderen Ort in derselben Bank oder an eine andere Bank kopieren. Um ein Pattern kopieren zu können, dürfen Sie sich nicht im GRID RECORDING Mode befinden. Drücken Sie zum Kopieren des Pattern **[FUNC]** + **[RECORD]**. Wählen Sie ein anderes Pattern aus und drücken Sie dann **[FUNC]** + **[STOP]**, um das kopierte Pattern an diesem Ort einzufügen. Beachten Sie, dass Sie nur in das aktuell aktive Pattern kopieren können. Drücken Sie zum Löschen des Pattern **[FUNC]** + **[PLAY]**.

Einzelne Sequencer-Spuren können genauso kopiert, eingefügt und gelöscht werden wie Pattern. GRID RECORDING Mode muss aktiv sein, um diese Vorgänge durchzuführen.

Sie können auch eine einzelne Spurseite kopieren, einfügen und löschen. Der Vorgang ähnelt dem Kopieren/Einfügen/Löschen einer Spur, jedoch hat er nur Einfluss auf die aktive Spurseite. Wählen Sie die

von Ihnen gewünschte Spurseite aus, indem Sie den Taster **[PAGE]** drücken. Um zu kopieren, drücken Sie **[PAGE]** + **[RECORD]**. Um einzufügen, wählen Sie eine neue Spurseite und drücken Sie **[PAGE]** + **[STOP]**. Drücken Sie **[PAGE]** + **[PLAY]**, um die aktive Spurseite zu löschen.

Trigger können ebenfalls samt allen eingestellten Parameter-Locks kopiert, eingefügt und gelöscht werden. Der GRID RECORDING Mode muss aktiv sein, damit Sie auf diese Funktion zugreifen können. Um einen Trigger zu kopieren, drücken und halten Sie diesen gedrückt und drücken Sie **[RECORD]**. Um den Trigger einzufügen, drücken und halten Sie einen weiteren Taster **[TRIG]** gedrückt und drücken Sie **[STOP]**. Es ist auch möglich, mehr als einen Trigger zu kopieren. Drücken und halten Sie mehrere Trigger gedrückt und drücken Sie **[RECORD]**. Der zuerst gedrückte Trigger ist der Ausgangspunkt. Beim Einfügen werden die anderen kopierten Trigger im Verhältnis zu dem zuerst gedrückten Trigger positioniert. Um die kopierte Trigger-Sequenz einzufügen, drücken und halten Sie einen weiteren Taster **[TRIG]** gedrückt und drücken Sie **[STOP]**. Löschen Sie Trigger-Locks, indem Sie einen oder mehr Trigger drücken und gedrückt halten und **[PLAY]** drücken.

Das Einfügen und Löschen kann durch ein erneutes Drücken der Tasterkombination rückgängig gemacht werden.

10.10.7 PATTERN VORÜBERGEHEND SPEICHERN UND NEU LADEN

Pattern können sofort in einen vorübergehenden Speicher gespeichert werden und von dort neu geladen werden.

- Um das aktive Pattern vorübergehend zu speichern, drücken Sie **[FUNC]** + **[YES]**. Das ist nützlich, um einen Punkt zur Wiederherstellung zu schaffen, wenn Sie ein Pattern live bearbeiten, aber Ihre Änderungen nicht dauerhaft speichern möchten.
- Um das aktive Pattern vorübergehend neu zu laden, drücken Sie **[FUNC]** + **[NO]**. Dadurch wird das Pattern in dem Zustand neu geladen, an dem Sie zum letzten Mal vorübergehend gespeichert haben. Wenn Sie nie vorübergehend gespeichert haben, wird der dauerhaft gespeicherte Zustand des Pattern neu geladen.



Die Befehle **TEMPORARY SAVE PATTERN** und **TEMPORARY RELOAD PATTERN** eignen sich großartig für Live-Improvisationen. Alle Änderungen am aktiven Pattern, beispielsweise das Hinzufügen von Noten zur Basslinie oder die Verwendung von **CONTROL ALL**, können Sie sofort rückgängig machen. Die vorübergehenden Speicher- und Neuladevorgänge haben keinen dauerhaften Einfluss auf das Pattern.



Der Befehl **TEMPORARY SAVE PATTERN** speichert das Pattern nicht dauerhaft und alle Änderungen gehen verloren, wenn Sie ein anderes Projekt laden. Wenn Sie Ihre Änderungen dauerhaft speichern möchten, sollten Sie **SAVE TO PROJ** im Menü **PATTERN** verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „10.7 MENÜ PATTERN“ auf Seite 32.

10.10.8 DIREKTES TRANSPONIEREN EINER SPUR

1. Halten Sie den Taster **[TRACK 1–4]** gedrückt und drücken Sie dann **[UP]/[DOWN]**, um das direkte Transponieren einer Spur zu starten. Nur die ausgewählte Spur wird transponiert.
2. Während Sie **[TRACK 1–4]** gedrückt halten, drücken Sie **[UP]/[DOWN]**, um die Spur um Halbtöne zu transponieren. Sie können die Transponierbetrag oben im Bildschirm sehen. Sie können den Transponierwert für die Spur auch im Menü **TRACK NOTE** sehen (und einstellen). Weitere Informationen finden Sie unter „10.4 MENÜ TRACK NOTE“ auf Seite 30.
3. Lassen Sie **[TRACK 1–4]** los, damit die Transponierung wirksam wird.

10.10.9 DIREKTES TRANSPONIEREN EINES PATTERN

1. Halten Sie den Taster **[PTN]** gedrückt und drücken Sie dann **[UP]/[DOWN]**, um das direkte Transponieren eines Pattern zu starten. Alle Spuren im Pattern, einschließlich die MIDI-Spuren, werden transponiert.
2. Während Sie **[PTN]** weiter gedrückt halten, drücken Sie **[UP]/[DOWN]**, um die Spuren im Pattern um Halbtöne zu transponieren. Sie können die Transponierbetrag oben rechts im Bildschirm sehen.
3. Lassen Sie **[PTN]** los, damit die Transponierung wirksam wird.

10.11 KETTEN

Ketten sind Sequenzen aus mehr als einem Pattern. Sie können Ketten verwenden, um im Voraus auszuwählen und zu automatisieren, in welcher Reihenfolge Ihre Pattern abgespielt werden sollen.



Sie können eine Kette in der aktuell aktiven Bank erstellen. Sie können die 16 Pattern in dieser Bank verwenden, um die Kette zu erstellen. Die Kette kann aus bis zu 64 Patterneinträgen bestehen.

10.11.1 EINE KETTE ERSTELLEN

1. Drücken Sie den Taster **[BANK]** + **[TRIG 9–16]**, um eine Bank auszuwählen.
2. Drücken und halten Sie **[PTN]** gedrückt und drücken Sie dann einen Taster **[TRIG 1–16]**, um das erste Pattern der Kette auszuwählen.
3. Lassen Sie den Taster **[PTN]** los und drücken Sie dann die Taster **[TRIG 1–16]** in der Reihenfolge, in der die verketteten Pattern abgespielt werden sollen. Halten Sie den vorherigen Taster **[TRIG]** gedrückt, während Sie den nächsten drücken, dann den Folgenden und so weiter, sodass der Sequencer erkennen kann, dass Sie eine Kette erstellen und nicht nur von einem Pattern zum nächsten wechseln. Sie können denselben Taster **[TRIG]** erneut drücken, wenn Sie das Pattern mehrmals nacheinander hinzufügen möchten.
4. Drücken Sie **[PLAY]**, um den Sequencer zu starten und die Kette abzuspielen. Die Kette wird geloopt, sobald das letzte Pattern der Kette abgespielt wurde.



Bitte beachten Sie, dass die Kette verloren geht, sobald Sie eine neue Kette erstellen oder wenn Sie eine neue Bank/ein neues Pattern auswählen. Ketten können auch nicht gespeichert werden und gehen verloren, wenn Sie den Digitone ausschalten.



- Ketten können erzeugt werden, während der Sequencer ausgeführt wird.
- Sie können auch MIDI-Programmänderungsmeldungen von einem externen Gerät verwenden, um Pattern am Digitone zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „14.3.1 SYNC“ auf Seite 62.

11. SYNTH-SPUR-PARAMETER

Es folgt eine Beschreibung aller Parameter, die Sie auf den Seiten PARAMETER für die Synth-Spuren finden können. Die Parameter auf der TRIG-Seite werden gemeinsam mit dem Pattern und nicht mit dem Sound gespeichert. Bei jedem Step des Pattern können andere Einstellungen für die Synth-Spur-Parameter vorgenommen und gelockt werden, indem Sie erst einen Taster **[TRIG]** gedrückt halten und dann die Einstellungen der Parameter mit den Drehreglern **DATA ENTRY** ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.1 PARAMETER-LOCKS“ auf Seite 35.

11.1 SYNTH-SPUR-PARAMETER BEARBEITEN

Es gibt sechs PARAMETER Seitengruppen für die Synth-Spuren. Drücken Sie die Taster **[PARAMETER]**, um auf die Seiten PARAMETER für die Synth-Spuren zuzugreifen. Die Parametergruppen SYN2, FLTR, AMP und LFO umfasst jeweils zwei Seiten. Um auf Seite eins zuzugreifen, drücken Sie einmal den Taster **[PARAMETER]**. Um auf Seite zwei zuzugreifen, drücken Sie zweimal den Taster **[PARAMETER]**. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY A-H**, um die Parameter zu ändern. Drücken und halten Sie einen Taster **[PARAMETER]** gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite zu sehen.

11.2 TRIG-PARAMETER SEITE 1

Hier finden Sie die Parameter für die Note Trigs. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Einstellungen zu ändern. Die Einstellungen auf der Seite TRIG-PARAMETER werden nicht mit dem Sound gespeichert. Sie werden gemeinsam mit dem Pattern gespeichert.

Drücken Sie **[TRIG PARAMETERS]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.2.1 ROOT

Mit Root (Grundton) wird der Standardnotenwert eingestellt, den die Note Trigs haben, die im GRID RECORDING Mode gesetzt werden. Wenn Sie den Grundton ändern und zusätzliche Noten zu demselben Trigger hinzugefügt haben, werden die zusätzlichen Noten entsprechend versetzt und transponiert. Weitere Informationen finden Sie unter „10.2.3 GRID RECORDING MIT DER TRACK NOTE METHODE“ auf Seite 28. (C0–G10)

11.2.3 VEL

Trig Velocity steuert die Geschwindigkeit der Noten, die die MIDI-Spur aussendet. Die Einstellung 0 entspricht dem Befehl NOTE OFF. (1–127)

11.2.4 LEN

Trig Length konfiguriert die Länge der Noten. Wenn eine Note vollständig abgespielt wurde, wird der Befehl NOTE OFF gesendet. Die Einstellung INF entspricht einer unendlichen Notenlänge. (0,125–128, INF)

11.2.5 COND

Trig Condition ist ein Set bedingter Regeln, die mit einem Parameter-Lock auf jeden Trigger angewandt werden können. Jede Einstellung ist eine logische Bedingung, die bestimmt, ob die Sequencer-Note getriggert wird oder nicht. Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.3 BEDINGTE LOCKS“ auf Seite 36.

11.2.5 FLT.T

Filter Trig bestimmt, ob die Filterhüllkurve getriggert wird oder nicht. (ON, OFF)

11.2.6 LFO.T

LFO Trig bestimmt, ob der LFO getriggert wird oder nicht. (ON, OFF)

11.3 SYN1 SEITE 1

Die Parameter auf der Seite SYN1 steuern verschiedene Aspekte der FM-Synthese. Weitere Informationen zur Digitone Fm-Synthese finden Sie in „ANHANG A: DIGITONE FM-SYNTHESE“ auf Seite 74 und „A.7 SYN1 PAGE 1 PARAMETERÜBERSICHT“ auf Seite 79.

Drücken Sie einmal [SYN1], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.3.1 ALGO

Algorithmus wählt die eingestellte Struktur, wie die vier Operatoren miteinander verbunden sind. (1–8) Weitere Informationen finden Sie unter „A.3 ALGORITHMEN“ auf Seite 75.

11.3.2 RATIO C

Stellt das Frequenzverhältnis für Operator C ein. (0.25–16.0) Weitere Informationen finden Sie unter „A.4 FM-VERHÄLTNISSE“ auf Seite 76.

11.3.3 RATIO A

Stellt das Frequenzverhältnis für Operator A ein. (0.25–16.0) Weitere Informationen finden Sie unter „A.4 FM-VERHÄLTNISSE“ auf Seite 76.

11.3.4 RATIO B

Stellt das Frequenzverhältnis für Operator B1 und B2 ein. Der Mindestwert für B1 und B2 ist 0,25. Wenn Sie den Encoder drehen, steigt B2, bis es das Maximum erreicht (16). Dann beginnt es erneut bei 0,25 und B1 steigt zum nächsten Wert (0,5). Dieses umlaufende Verhalten wiederholt sich, bis beide Operatoren den Maximalwert erreichen. Dieses Parameterverhalten ähnelt der Bewegung von Uhrzeigern. (0.25–16.0) Weitere Informationen finden Sie unter „A.4 FM-VERHÄLTNISSE“ auf Seite 76.

11.3.5 HARM

Obertöne steuert die Wellenform der Operatoren C, A und B1. Der Parameter ist bipolar. Negative Parameterwerte ändern den Oberton von Operator C während positive Parameterwerte die Obertöne der Operatoren A und B1 ändern. (-26,00–26,00) Weitere Informationen finden Sie unter „A.6 OBERTÖNE“ auf Seite 77.

11.3.6 DTUN

Detune versetzt das Verhältnis von Operator A und B2. Bis ein Parameterwert rund 64 liegt, ist der Versatz sehr gering, um subtile Bewegung und Drift zu erhalten. Über 64 beginnen die Operatoren, stärker zu verstimmen. (0,00–127,00)

11.3.7 FDBK

Feedback stellt den Wert der Selbstmodulation des Operators mit Feedback ein. Dieser Operator wird im Algorithmus auf dem Bildschirm mit einem Feedback-Loop in der rechten oberen Ecke angezeigt. (0,00–120,00). Weitere Informationen finden Sie unter „A.2 OPERATORS“ auf Seite 74.

11.3.8 MIX

Jeder Algorithmus hat zwei Trägerausgänge (X und Y), die von zwei verschiedenen Operatoren stammen, abhängig von dem gewählten Algorithmus. Verwenden Sie den Parameter **MIX**, um zwischen diesen Ausgängen zu mischen, sodass Sie zwei verschiedene Klangfarben überblenden können. J50 (-64–63). Weitere Informationen finden Sie unter „A.3 ALGORITHMEN“ auf Seite 75.

11.4 SYN 2 SEITE 1

Die Parameter auf den Seiten SYN2 steuern verschiedene Aspekte der FM-Synthese, vor allem den Betrag der Frequenzmodulation zusammen mit den Operator-Hüllkurven und deren Verhalten.

Die FM-Maschine verfügt über zwei Operator-Hüllkurven. Eine ist für die Operatorgruppe A und eine für Gruppe B (B1 und B2). Die Hüllkurven sind im Grunde erweiterte AD (Attack Decay) Hüllkurven, aber mit einem zugefügten, anpassbaren Endpegel (der Amplitudenpegel, den der Sound am Ende der Decay-Phase erreicht). Weitere Informationen finden Sie unter „A.5 OPERATOR-HÜLLKURVEN“ auf Seite 76.

Drücken Sie einmal [SYN2], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.4.1 ATK A

Attack Time konfiguriert die Länge der Attack-Phase der Modulations-Hüllkurve für Operator A. (0-127)

11.4.2 DEC A

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase der Modulations-Hüllkurve für Operator A. (0-127)

11.4.3 END A

Endpegel konfiguriert den Endpegel der Modulations-Hüllkurve für Operator A. (0-127)

11.4.4 LEV A

Level setzt den Modulationsbetrag von Operator A. (0-127)

11.4.5 ATK B

Attack Time konfiguriert die Länge der Attack-Phase der Modulations-Hüllkurve für Operatorgruppe B (B1 und B2). (0-127)

11.4.6 DEC B

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase der Modulations-Hüllkurve für Operatorgruppe B (B1 und B2). (0-127)

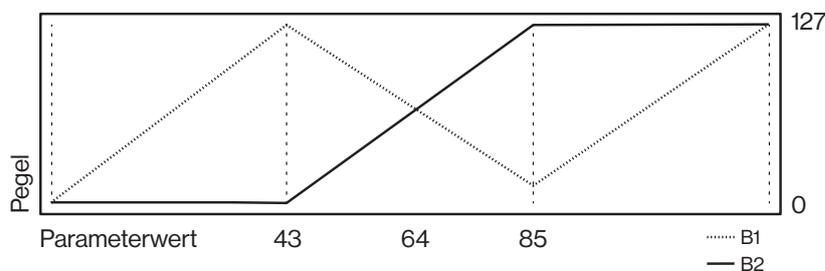
11.4.7 END B

Endpegel konfiguriert den Endpegel Modulations-Hüllkurve für Operatorgruppe B (B1 und B2). (0-127)

11.4.8 LEV B

Level setzt den Modulationsbetrag der Operatorgruppe B (B1 und B2). (0-127)

Der Parameter **LEVEL** für B ist auf Makroebene zu beiden Operators B1 und B2 zugeordnet und steuert deren Modulationsbetrag gemäß diesem Diagramm:

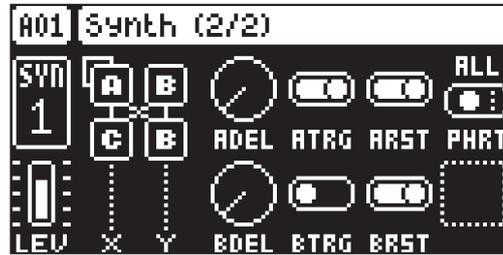


Wenn Sie die Frequenzmodulation verwenden wollen, ist es wichtig, dass Sie die LEV-Parameter hochdrehen, da sie den Betrag der Frequenzmodulation in der FM-Maschine einstellen.

11.5 SYN2 SEITE 2

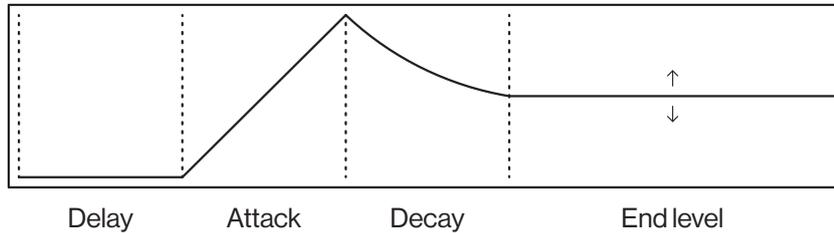
Die Parameter auf den Seiten SYN2 steuern verschiedene Aspekte der FM-Synthese, vor allem den Betrag der Frequenzmodulation zusammen mit den Operator-Hüllkurven und deren Verhalten.

Drücken Sie zweimal [SYN2], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.5.1 ADEL

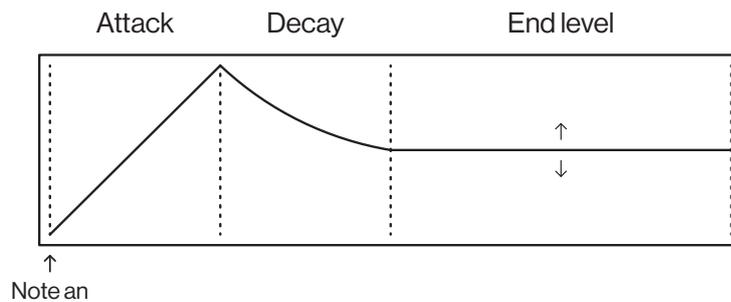
Gruppenlaufzeit konfiguriert die Zeit, bevor die Attack-Phase der Modulations-Hüllkurve für Operator A startet. (0-127)



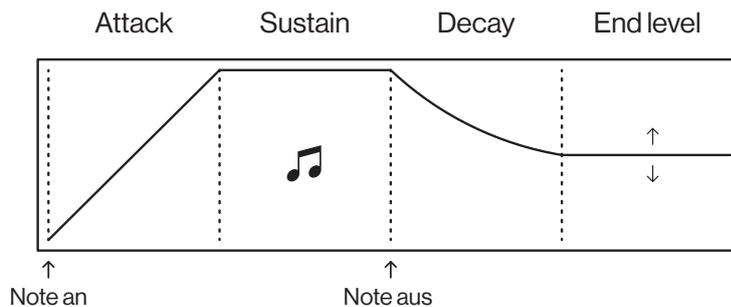
11.5.2 ATRG

Hüllkurven-Trigger konfiguriert das Trigger-Verhalten der Operator-Hüllkurven. Die Hüllkurven können entweder getriggert oder angesteuert werden, wodurch es entweder eine ADE (Attack Decay End) oder ein ASDE (Attack Sustain Decay End) Hüllkurve wird. Die Sustain-Phase hat keinen anpassbaren Hüllkurvenpegel. Das Sustain Level wird dahingegen mit dem Parameter LEV eingestellt. Die Notenlänge definiert die Länge der Sustain-Phase.

Triggered (ATRG/BTRG ON)



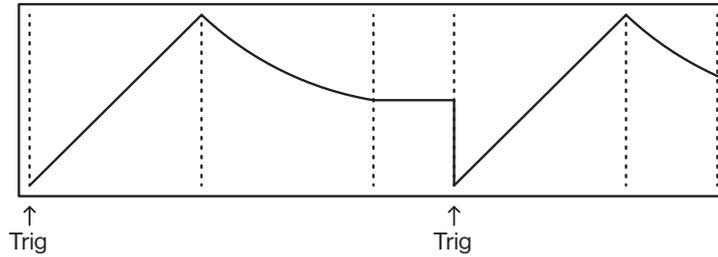
Gated (ATRG/BTRG OFF)



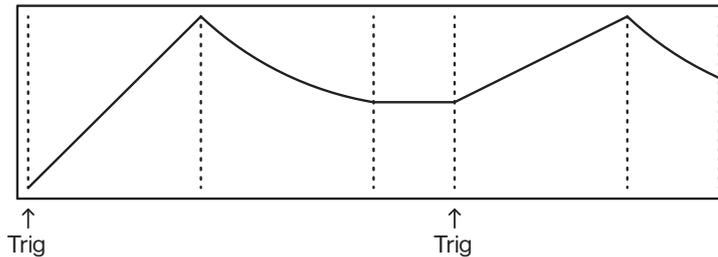
11.5.3 ARST

Hüllkurven-Reset konfiguriert, ob die Hüllkurven beim Auslösen zurückgesetzt werden sollen oder nicht.

Rücksetzen ein (ARST/BRST ON)



Rücksetzen aus (ARST/BRST OFF)



11.5.4 PHRT

Phasen-Reset konfiguriert, ob die Operator-Phase beim Auslösen auf den Start bei 0 zurückgesetzt werden oder nicht.

- OFF keine Operatoren zurücksetzen
- ALL alle Operatoren zurücksetzen
- C Operator C zurücksetzen
- A+B Operatoren A, B1 und B2 zurücksetzen
- A+B2 Operatoren A und B2 zurücksetzen

11.5.5 BDEL

Genau wie **ADEL**, aber für die Operatorengruppe B (B1 und B2).

11.5.6 BTRG

Genau wie **ATRG**, aber für die Operatorengruppe B (B1 und B2).

11.5.7 BRST

Genau wie **ARST**, aber für die Operatorengruppe B (B1 und B2).

11.6 FLTR SEITE 1

Auf der Seite 1 für FILTER finden Sie alle Parameter, die den Multimode-Filter und seine dazugehörige Hüllkurve steuern.

Drücken Sie einmal **[FLTR]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.6.1 ATK

Attack Time konfiguriert die Länge der Attack-Phase der Filterhüllkurve. (0-127)

11.6.2 DEC

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase der Filterhüllkurve. (0-127)

11.6.3 SUS

Sustain Level steuert den Sustain-Pegel der Filterhüllkurve. (0-127)

11.6.4 REL

Release Time konfiguriert die Länge der Release-Phase der Filterhüllkurve. (0-126, INF)

11.6.5 FREQ

Frequency konfiguriert die Grenzfrequenz des Multimode-Filters. (0,00-127,00)

11.6.6 RESO

Resonance konfiguriert das Resonanzverhalten des Filters. Resonance führt eine Spitze in das Spektrum bei der Grenzfrequenz ein. (0,00-127,00)

11.6.7 TYPE

Filter Type wählt den Filtertyp aus. (OFF, 2-pole (12 dB) Lowpass, 2-pole (12 dB) Highpass, 4 pole (24 dB) Lowpass)

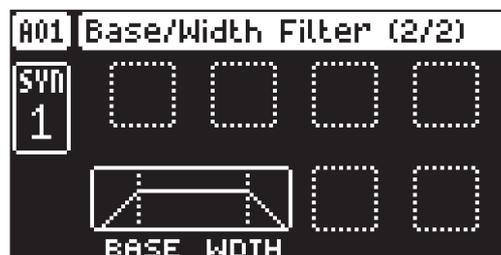
11.6.8 ENV

Env. Depth konfiguriert die Grenzfrequenzmodulation von der Filterhüllkurve. Der Parameter ist bipolar und es sind sowohl negative als auch positive Modulationstiefen verfügbar. Bereich (-64,00-63,00)

11.7 FLTR SEITE 2

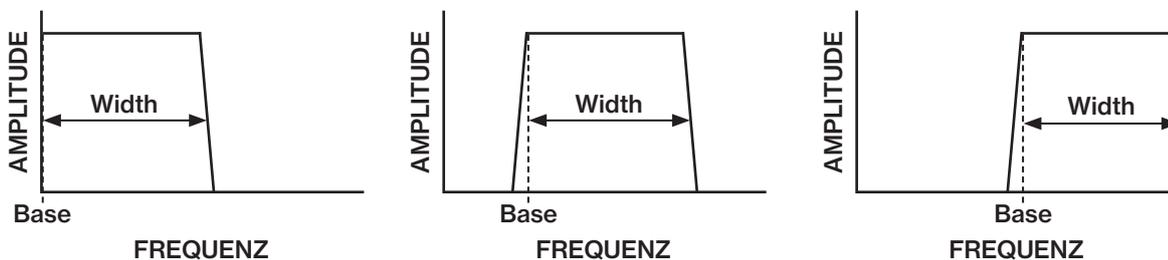
Auf der Seite 2 für FILTER finden Sie die Parameter, die den 1-pole (6 dB) Bassbreite konfigurieren.

Drücken Sie zweimal [FLTR], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



Der Bassbreitenfilter ist im Grunde ein Highpass-Filter und ein Lowpass-Filter, die in Reihe geschaltet sind. Die Filterparameter **BASE** und **WIDTH** definieren das Frequenzband des Bassbreitenfilters.

Beispiele, wie die Parameter **BASE** und **WIDTH** das Frequenzband des Filters beeinflussen:



- Wenn der Parameter **BASE** auf 0 konfiguriert ist, übernimmt der Filter die Funktion eines Tiefpassfilters, wobei der Parameter **WIDTH** das Frequenzband anpasst.
- Wenn der Parameter **WIDTH** auf 127 konfiguriert ist, übernimmt der Filter die Funktion eines Highpass-Filters, wobei der Parameter **BASE** das Frequenzband anpasst.
- Wenn **BASE** auf 0 steht und **WIDTH** auf 127, hat der Filter keinen Einfluss auf den Sound.

11.7.1 BASE

Konfiguriert die Grundfrequenz des Filters. (0–127)

11.7.2 WIDTH

Konfiguriert die Breite des Frequenzbandes. (0–127)

11.8 AMP-SEITE 1

Die AMP-Seite 1 steuert die Parameter für Amplituden-Hüllkurve, Übersteuerung, Ton, Panning und Lautstärke.

Drücken Sie **[AMP]** einmal, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.8.1 ATK

Attack Time konfiguriert die Länge der Attack-Phase der Amplituden-Hüllkurve. (0–127)

11.8.2 DEC

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase der Amplituden-Hüllkurve. (0–127)

11.8.3 SUS

Sustain Level steuert das Sustain-Level der Amplitudenhüllkurve. (0–127)

11.8.4 REL

Release Time konfiguriert die Länge der Release-Phase der Amplitudenhüllkurve. (0–126, INF)

11.8.5 DRV

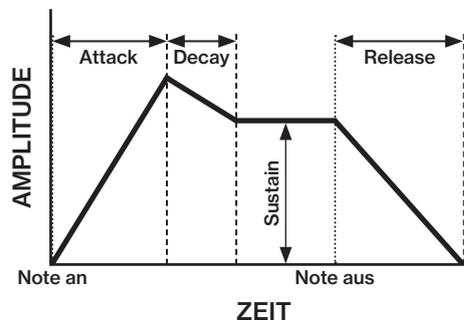
Overdrive konfiguriert die Stärke der Übersteuerung und des Clipping des Filtereingangssignals. (0,00–127,00)

11.8.6 PAN

Pan positioniert den Sound im Stereofeld. Die Drehreglerfunktion ist bipolar. 0 ist die symmetrische Mitte, L64 sendet alle Sounds an den linken Kanal und R63 sendet alle Sounds an den rechten Kanal. (L64–R63)

11.8.7 VOL

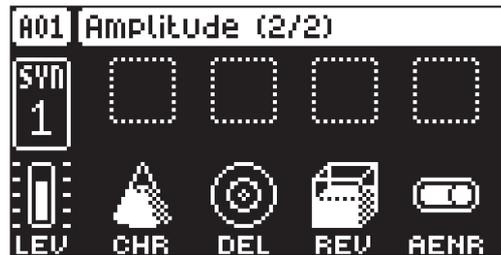
Volume konfiguriert die Lautstärke des Sounds. Dieser Parameter ist unabhängig von der Gesamtlautstärke der Spur. (0,00–127,00)



11.9 AMP-SEITE 2

Die AMP-Seite 2 steuert die Parameter für Effektwege und Rücksetzlautstärke der Amplituden-Hüllkurve.

Drücken Sie zweimal **[AMP]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.9.1 CHR

Chorus Send konfiguriert den Pegel des Sounds, der an den Chorus-Effekt weitergeleitet wird. Weitere Informationen finden Sie unter „13. FX-PARAMETER“ auf Seite 54. (OFF, 0,01-127,00)

11.9.2 DEL

Delay Send konfiguriert den Pegel des Sounds, der an den Delay-Effekt weitergeleitet wird. Weitere Informationen finden Sie unter „13. FX-PARAMETER“ auf Seite 54. (OFF, 0,01-127,00)

11.9.3 REV

Reverb Send konfiguriert den Pegel des Sounds, der an den Reverb-Effekt weitergeleitet wird. Weitere Informationen finden Sie unter „13. FX-PARAMETER“ auf Seite 54. (OFF, 0,01-127,00)

11.9.4 AENR

Amp Envelope Reset konfiguriert das Verhalten der Amplitudenhüllkurve:

ON setzt die Hüllkurven für jeden nachfolgenden Trigger zurück (Standard).

OFF setzt die Hüllkurven für jeden nachfolgenden Trigger nicht zurück. Anstatt dessen lässt es den Hüllkurvenzyklus abschließen.

11.10 LFO SEITE 1

Die zwei Low-Frequency Oscillatoren können verwendet werden, um die Parameter auf den SYN1-, SYN2-, FILTER- und AMP-Seiten der Synth-Spuren zu modulieren. Passen Sie Ziel, Welle, Geschwindigkeit und Tiefe des Low-Frequency Oscillator auf dieser Seite individuell an.

Drücken Sie [LFO], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.10.1 DEST1

Destination wählt das Modulationsziel des LFO1 aus. Anhand einer Vorschau können Sie sehen, welchen Einfluss die LFO Modulation auf den Sound hat. Markieren Sie dazu ein Ziel. Drücken Sie [YES], um die Auswahl zu bestätigen.

11.10.2 WAVE1

Waveform konfiguriert die LFO1-Wellenform. Es gibt sieben Wellenformen: Triangle, Sine, Square, Sawtooth, Exponential, Ramp und Random.

11.10.3 SPD1

Speed konfiguriert die Geschwindigkeit des LFO1. Um den LFO mit den Taktschlägen zu synchronisieren, versuchen Sie es mit Einstellungen von 8, 16 oder 32. Der Drehregler ist bipolar. Sie können den LFO-Zyklus mit negativen Werten rückwärts abspielen. (-64,00-63,00)

11.10.4 DEP1

Depth konfiguriert die Tiefe und Polarität der LFO1-Modulation. Es ist sowohl eine negative (invertierte) als auch positive Modulationstiefe möglich. Eine mittige Einstellung, 0,00, entspricht keiner Modulationstiefe. (-64,00-63,00)

11.10.5 DEST2

Genau wie **DEST1**, aber für LFO2.

11.10.6 WAVE2

Genau wie **WAVE1**, aber für LFO2.

11.10.7 SPD2

Genau wie **SPD1**, aber für LFO2.

11.10.8 DEP2

Genau wie **DEP1**, aber für LFO2.

11.11 LFO SEITE 2

Die zwei Low-Frequency Oscillatoren können verwendet werden, um die Parameter auf den SYN1-, SYN2-, FLTR- und AMP-Seiten der Synth-Spuren zu modulieren. Passen Sie Multiplikation der Geschwindigkeit, Fade, Startphase und Mode des Low-Frequency Oszillatoren auf dieser Seite individuell an.

Drücken Sie zweimal [**LFO**], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



11.11.1 MULT1

Multiplier multipliziert den Parameter LFO1 SPD mit dem konfigurierten Faktor. Dazu multipliziert er entweder das aktuelle Tempo (BPM Einstellungen) oder ein festes Tempo von 120 BPM.

11.11.2 FADE1

Fade In/Out ermöglicht ein Fade in/Fade out der LFO1-Modulation. Der Drehregler ist bipolar. Bei positiven Werten schaffen Sie ein Fade out, bei negativen Werten schaffen Sie ein Fade in. 0 schafft kein Fade in/Fade out. (-64-63)

11.11.3 SPH1

Start Phase konfiguriert den Punkt innerhalb des Wellenzyklus, an dem der LFO1 startet, wenn er getriggert wird. Bei 0 startet der LFO am Anfang eines vollständigen Wellenzyklus, bei 64 startet er in der Mitte. (0-127)

11.11.4 MODE1

Trig Mode konfiguriert, wie sich LFO1 verhält, wenn durch eine Note getriggert

FRE ist der freilaufende Standardmodus. Der LFO schwingt ununterbrochen und startet nie neu oder stoppt, sogar wenn durch eine Note getriggert.

TRG lässt den LFO neu starten, wenn eine Note getriggert wird.

HLD lässt den LFO frei im Hintergrund schwingen. Wenn allerdings eine Note getriggert wird, wird der LFO-Ausgangspiegel gelatcht und gehalten, bis die nächste Note getriggert wird.

ONE lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er schwingt dann einen Zyklus und stoppt anschließend. Durch diese Einstellung wird die LFO-Funktion einer Hüllkurve ähnlich.

HLF lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er läuft dann während eines halben Zyklus und stoppt anschließend.

11.11.5 MULT2

Genau wie **MULT1**, aber für LFO2.

11.11.6 FADE2

Genau wie **FADE1**, aber für LFO2.

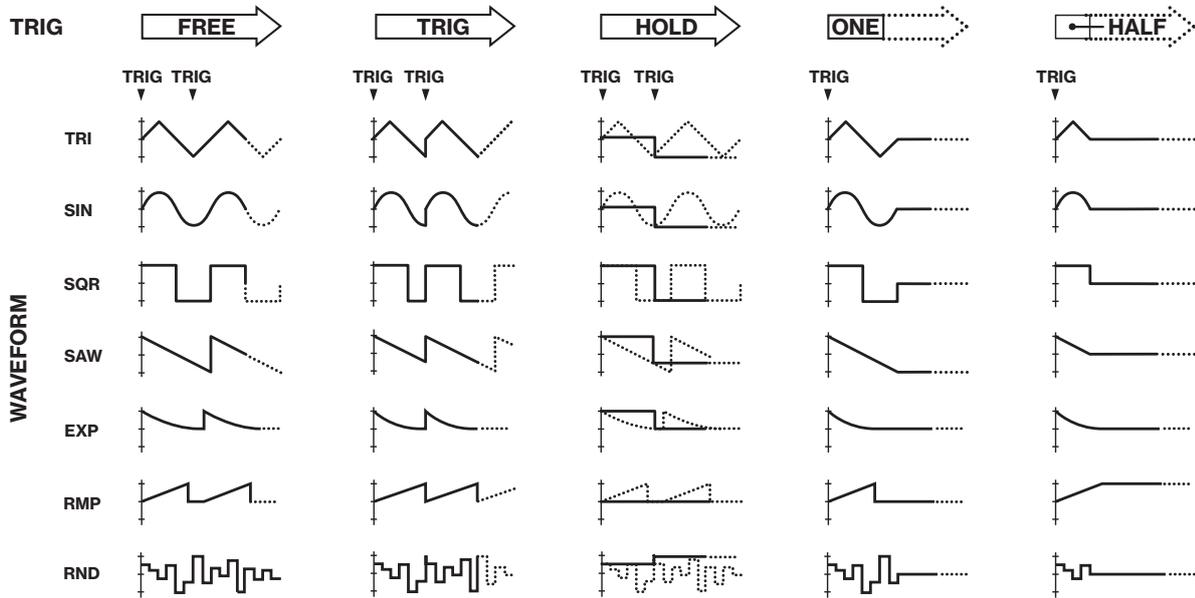
11.11.7 SPH2

Genau wie SPH1, aber für LFO2.

11.11.8 MODE2

Genau wie MODE1, aber für LFO2.

LFO-Wellenformen und Trigger-Modi.



LFO Speed (gemessen in ganzen Notenwerten), erzeugt durch Kombinationen von SPD- und MULT-Einstellungen.

		MULT											
		1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1K	2K
D P S	1	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16
	2	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32
	4	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64
	8	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128
	16	8	4	2	1	1/4	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256
	32	4	2	1	1/4	1/8	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512
	64	2	1	1/4	1/8	1/16	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512	1/1024

12. MIDI-SPUR-PARAMETER

Es folgt eine Beschreibung aller Parameter, die Sie auf den Seiten PARAMETER für die MIDI-Spuren finden können. Die Parameter MIDI-Spuren werden gemeinsam mit dem Pattern gespeichert. Sie können einen Taster [TRIG] gedrückt halten und dann die Einstellungen der Parameter mit den Drehreglern **DATA ENTRY** ändern, um die Parameter für andere Settings auf jedem Step des Patterns zu sperren. Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.1 PARAMETER-LOCKS“ auf Seite 35.

12.1 DIE MIDI-SPUR-PARAMETER BEARBEITEN

Es gibt fünf Seiten PARAMETER für die MIDI-Spuren. Drücken Sie die Taster [PARAMETER], um auf die Seiten PARAMETER für die MIDI-Spuren zuzugreifen. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY A-H**, um die Parameter zu ändern. Drücken und halten Sie einen Taster [PARAMETER] gedrückt, um die Werte für alle Parameter auf dieser Seite zu sehen.

12.2 SEITE TRIG-PARAMETER

Hier finden Sie die Parameter für die Note Trigs. Ändern Sie Einstellungen mit den Drehreglern **DATA ENTRY**. Diese allgemeinen Einstellungen haben Einfluss auf die Note Trigs im Sequencer.

Drücken Sie [TRIG PARAMETERS], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.2.1 ROOT

Mit Root (Grundton) wird der Standardnotenwert eingestellt, den die Note Trigs haben, die im GRID RECORDING Mode gesetzt werden. Wenn Sie den Grundton ändern und zusätzliche Noten zu demselben Trigger hinzugefügt haben, werden die zusätzlichen Noten entsprechend versetzt und transponiert. (C0–G10)

12.2.3 VEL

Trig Velocity steuert die Geschwindigkeit der Noten, die die MIDI-Spur aussendet. Die Einstellung 0 entspricht dem Befehl NOTE OFF. (1–127)

12.2.4 LEN

Trig Length konfiguriert die Länge der Noten. Wenn eine Note vollständig abgespielt wurde, wird der Befehl NOTE OFF gesendet. Die Einstellung INF entspricht einer unendlichen Notenlänge. (0,125–128, INF)

12.2.5 COND

Trig Condition ist ein Set bedingter Regeln, die mit einem Parameter-Lock auf jeden Trigger angewandt werden können. Jede Einstellung ist eine logische Bedingung, die bestimmt, ob die Sequencer-Note getriggert wird oder nicht. Weitere Informationen finden Sie unter „10.10.3 BEDINGTE LOCKS“ auf Seite 36.

12.2.6 LFO.T

LFO Trig bestimmt, ob der LFO getriggert wird oder nicht. (ON, OFF)

12.3 SYN1 SEITE (MIDI SOURCE)

Hier können Sie den MIDI-Kanal einstellen, den die MIDI-Spur verwenden soll, um Daten zu senden. Bank- und Programmänderungswerte werden ebenfalls hier eingestellt, gemeinsam mit einigen standardmäßigen CC-Parametern. Der Standardwert der Parameter auf dieser Seite ist OFF. Das bedeutet, dass sie deaktiviert sind und keine Daten aussenden. Drücken und halten Sie [FUNC] gedrückt und drücken Sie dann die Drehregler **DATA ENTRY**, um sie zu aktivieren. Sie können dann die Drehregler **DATA ENTRY** verwenden, um die Parameterwerte wie gewöhnlich einzustellen. Deaktivieren Sie die Parameter wieder, indem Sie den Aktivierungsvorgang wiederholen.

Drücken Sie einmal [SYN1] oder [SYN2], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.3.1 CHAN

Channel konfiguriert den MIDI-Kanal, an den die Spur MIDI-Daten sendet. Wenn Sie diesen Parameter auf OFF stellen, schaltet er im Grunde die MIDI-Spur aus. Bitte beachten Sie, dass ein Parameter-Lock bei diesem Parameter nicht möglich ist. (OFF, 1-16)

12.3.2 BANK

Bank wird dazu verwendet, eine Bankänderungsmeldung zu versenden. (OFF, 1-128)

12.3.3 PROG

Program Change wird dazu verwendet, eine Programmänderungsmeldung zu versenden. (OFF, 1-128)

12.3.4 PB

Pitch Bend steuert die Pitch-Bend-Daten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, -128,00-128,00)

12.3.5 AT

Aftertouch steuert die Aftertouch-Daten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, 0-127)

12.3.6 MW

Mod Wheel steuert die Modulationsraddaten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, 0-127)

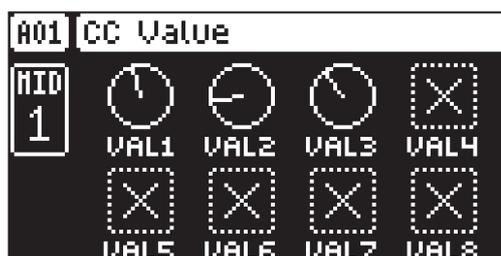
12.3.7 BC

Breath Controller steuert die Atemkontrolldaten, die auf der MIDI-Spur gesendet werden. (OFF, 0-127)

12.4 FLTR-SEITE (CC-WERT)

Hier können Sie die Werte von bis zu acht zuweisbaren CC-Befehlen konfigurieren. Der Standardwert der Parameter auf dieser Seite ist OFF. Das bedeutet, dass sie deaktiviert sind und keine Daten aussenden. Drücken und halten Sie **[FUNC]** gedrückt und drücken Sie dann die Drehregler **DATA ENTRY**, um sie zu aktivieren. Sie können dann die Drehregler **DATA ENTRY** verwenden, um die Parameterwerte wie gewöhnlich einzustellen. Deaktivieren Sie die Parameter wieder, indem Sie den Aktivierungsvorgang wiederholen.

Drücken Sie **[FLTR]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.4.1 VAL1-VAL8

CC 1-8 Value steuert die Werte, die für die CC-Befehle gesendet werden. Die CC-Befehle werden auf der AMP-Seite (CC-AUSWAHL) spezifiziert. Der Standardwert dieser Parameter ist OFF. Drücken Sie **[FUNC]** + die Drehregler **DATA ENTRY**, um die Parameter zu aktivieren, und drehen Sie dann die **DATA ENTRY** Drehregler, um einen Wert zu konfigurieren. (OFF, 0-127)

12.5 AMP-SEITE (CC-AUSWAHL)

Hier können Sie die acht CC-Befehle auswählen, deren Werte Sie über die Parameter auf der Seite FLTR-SEITE (CC-WERT) einstellen. Drücken Sie den entsprechenden Drehregler oder **[ENTER/YES]**, um die Parameteränderung zu aktivieren.

Drücken Sie **[AMP]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.5.1 SEL1-SEL8

CC 1–8 Select spezifiziert die CC-Befehle, deren Werte Sie über die Parameter auf der Seite AMP-SEITE 1 (CC-WERT) steuern. Die auswählbaren Befehle sind die standardmäßigen MIDI-Kontrolländerungsmeldungen. (0–119)

12.6 LFO-SEITE

Der Low-Frequency Oscillator kann verwendet werden, um mit den Parametern auf den SYN1- und FLTR-Seiten der MIDI-Spuren zu interagieren. Passen Sie das Verhalten, die Orientierung und die Tiefe des Low-Frequency Oscillator auf dieser Seite individuell an.

Drücken Sie [LFO], um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



12.6.1 SPD

Speed konfiguriert die Geschwindigkeit des LFO. Um den LFO mit den Taktschlägen zu synchronisieren, versuchen Sie es mit Einstellungen von 8, 16 oder 32. Der Drehregler ist bipolar. Sie können den LFO-Zyklus mit negativen Werten rückwärts abspielen. (-64,00-63,00)

12.6.2 MULT

Multipliiert den Parameter SPD mit dem konfigurierten Faktor. Dazu multipliziert er entweder das aktuelle Tempo (BPM Einstellungen) oder ein festes Tempo von 120 BPM.

12.6.3 FADE

Fade In/Out ermöglicht ein Fade in oder Fade out der LFO Modulation. Der Drehregler ist bipolar. Bei positiven Werten schaffen Sie ein Fade out. Bei negativen Werten schaffen Sie ein Fade in. 0 schafft kein Fade in/Fade out. (-64-63)

12.6.4 DEST

Destination wählt das Modulationsziel des LFO aus. Anhand einer Vorschau können Sie sehen, welchen Einfluss die LFO Modulation auf den Sound hat. Markieren Sie dazu ein Ziel. Drücken Sie [YES], um die Auswahl zu bestätigen.

12.6.5 WAVE

Waveform konfiguriert die LFO-Wellenform. Es gibt sieben Wellenformen: Triangle, Sine, Square, Sawtooth, Exponential, Ramp und Random.

12.6.6 SPH

Start Phase konfiguriert den Punkt innerhalb des Wellenzyklus, an dem der LFO startet, wenn er getriggert wird. Bei 0 startet der LFO am Anfang eines vollständigen Wellenzyklus, bei 64 startet er in der Mitte. (0–127)

12.6.7 MODE

Der Trig Mode konfiguriert, wie sich der LFO verhält, wenn eine Note getriggert wird.

FRE ist der freilaufende Standardmodus. Der LFO schwingt ununterbrochen. Er startet nicht neu bzw. stoppt, sogar wenn Noten getriggert werden.

TRG lässt den LFO neu starten, wenn eine Note getriggert wird.

HLD lässt den LFO frei im Hintergrund schwingen. Wenn allerdings eine Note getriggert wird, wird der LFO-Ausgangspegel gelatcht und gehalten, bis die nächste Note getriggert wird.

ONE lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er schwingt dann einen Zyklus und stoppt anschließend. Durch diese Einstellung wird die LFO-Funktion einer Hüllkurve ähnlich.

HLF lässt den LFO vom Anfang an starten, wenn eine Note getriggert wird. Er läuft dann während eines halben Zyklus und stoppt anschließend.

Für weitere Informationen über die Trig Modes berücksichtigen Sie bitte die Abbildungen am Ende des Abschnitts „11.11 LFO SEITE 2“ auf Seite 48.

12.6.8 DEP

Depth konfiguriert die Tiefe und Polarität der LFO Modulation. Es ist sowohl eine negative (invertierte) als auch positive Modulationstiefe möglich. Eine mittige Einstellung, 0,00, entspricht keiner Modulationstiefe. (-64,00-63,00)

13. FX-PARAMETER

Es folgt eine Beschreibung der Parameter der Seiten CHORUS, DELAY, REVERB und MASTERPARAMETER.

13.1 DIE FX-PARAMETER BEARBEITEN

Die Chorus, Delay und Reverb des Digitone sind Effektwege und werden auf Patternebene konfiguriert. Das bedeutet, dass alle Sounds in einem Pattern dieselben Effekteinstellungen teilen, aber unterschiedliche Sendepiegel für die Effekte haben. Sie stellen Chorus, Delay und Reverb auf ihren jeweiligen Seiten PARAMETER ein, aber ihre eingehenden Signale werden von den Sendeparametern CHR, DEL und REV auf der AMP-Seite jeder Synth-Spur konfiguriert. Drücken Sie **[FUNC] + [SYN2]**, um Chorus zu bearbeiten. Drücken Sie **[FUNC] + [FLTR]**, um Delay zu bearbeiten. Drücken Sie **[FUNC] + [AMP]**, um Reverb zu bearbeiten. Verwenden Sie die Drehregler **DATA ENTRY A-H**, um die Parameter zu ändern.

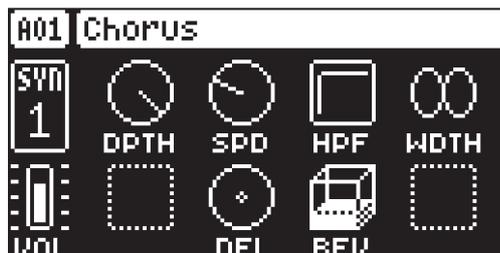


Die FX-Parametereinstellungen werden als Teil des Pattern gespeichert. Vergessen Sie nicht, das Pattern zu speichern und ihm einen eigenen Namen zu geben, wenn Sie die gewünschten Ergebnisse erzielt haben.

13.2 CHORUS

Chorus kann verwendet werden, um Sounds zu erweitern, das Stereobild zu verstärken oder die Sounds mit einer subtilen Bewegung zu versehen.

Drücken Sie **[FUNC] + [SYN2]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



13.2.1 DPTH

Depth konfiguriert die Tiefe der LFO-Modulation des Chorus.

13.2.2 SPD

Speed konfiguriert die Geschwindigkeit der LFO-Modulation des Chorus.

13.2.3 HPF

Highpass Filter konfiguriert die Highpass-Filter des Eingangssignals.

13.2.4 WDTH

Width konfiguriert die Stereobreite des Chorus.

13.2.5 VOL

Mix Volume passt die Lautstärke des Chorussignals an.

13.2.6 DEL

Delay Send konfiguriert, wie viel des „wet“ Chorussignals zum Delay gesendet wird.

13.2.7 REV

Reverb Send konfiguriert, wie viel des „wet“ Chorussignals zum Reverb gesendet wird.

13.3 DELAY

Effektweg Delay nimmt das Eingangssignal, verzögert es und führt es dann wieder mit dem Originalsignal zusammen.

Drücken Sie **[FUNC] + [FLTR]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



13.3.1 TIME

Delay Time konfiguriert die Verzögerungszeit. Die Verzögerungseinstellung ist relativ zum aktuellen BPM und wird in 128tel-Noten gemessen. (1,00–128,00)

TIME-Einstellung	Teilverhältnis
1	1/128
2	1/64
2,67	1/48 (1/32T)
3	1/64.
4	1/32
5,33	1/24 (1/16T)
6	1/32.
8	1/16
10,67	1/12 (1/8T)
12	1/16.
16	1/8
21,33	1/6 (1/4T)
24	1/8.
32	1/4
42,67	1/3 (1/2T)
48	1/4.
64	1/2
96	1/2.
128	1

13.3.2 X

Mit Pingpong alterniert das Verzögerungssignal im Stereofeld. Es gibt zwei Einstellungen:

OFF ermöglicht es Ihnen, manuell die Position des Verzögerungssignals im Stereofeld zu konfigurieren. Verwenden Sie den WID-Parameter, um die Stereofeldposition zu ändern.

ON lässt das Verzögerungssignal zwischen linken und rechten Positionen hin- und herschwenken. Der Parameter WID steuert das Panning.

13.3.3 WID

Stereo Width konfiguriert die Schwenkweite des Verzögerungssignals im Stereofeld. Der Drehregler ist bipolar. (-64,00–63,00)

13.3.4 FDBK

Feedback Gain konfiguriert den Anteil des Delay-Ausgangssignals, der wieder in den Delay-Eingang eingespeist wird. Bei höheren Parametereinstellungen sind unendliche und anschwellende Delays möglich. Bitte beachten Sie, dass ein hohes Feedback ein sehr lautes Signal verursachen kann. (0–198)

13.3.5 VOL

Mix Volume passt die Lautstärke des Delay-Ausgangssignals an. (0,00–127,00)

13.3.6 HPF

Feedback HPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Delay-Highpass-Filters. (0,00–127,00)

13.3.7 LPF

Feedback LPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Delay-Lowpass-Filters. (0,00–127,00)

13.3.8 REV

Reverb Send konfiguriert den Anteil des Delay-Ausgangssignals, der an Reverb weitergeleitet wird. (0,00–127,00)

13.4 REVERB

Der Effektweg Reverb steuert die Dauer und Umgebungseigenschaften des Sound-Nachhalls. Er kann viele verschiedene Schallumgebungen simulieren, von riesigen bis zu kleinen Räumen.

Drücken Sie **[FUNC] + [AMP]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



13.4.1 PRE

Pre-delay konfiguriert die Vorverzögerungszeit von Reverb. (0,00–127,00)

13.4.2 DEC

Decay Time konfiguriert die Länge der Decay-Phase des nachgehallten Signals und konfiguriert so praktisch die Größe des akustischen Raums. (1–127, INF)

13.4.3 FREQ

FB Shelving Freq konfiguriert die Shelving-Filter-Frequenz. Gemeinsam mit dem Parameter GAIN kann es dazu verwendet werden, das nachgehaltte Signal oberhalb einer ausgewählten Frequenz zu dämpfen und so den Nachhall-Sound deutlicher oder dumpfer zu machen. (0,00–127,00)

13.4.4 GAIN

FB Shelving Gain hat Einfluss auf die Dämpfung des nachgehallten Signals oberhalb der Shelving-Frequenz, die durch den FREQ-Parameter eingestellt wird. Wenn der Wert maximal ist, wird die Höhe in den Nachhall miteingeschlossen. Wenn Sie den Wert senken, wird die Höhe nach und nach gedämpft. (0,00–127,00)

13.4.5 VOL

Mix Volume konfiguriert die Lautstärke des Reverb-Ausgangssignals. (0,00–127,00)

13.4.6 HPF

Input HPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Reverb-Highpass-Filters. (0,00–127,00)

13.4.7 LPF

Input LPF konfiguriert die Grenzfrequenz des Reverb-Lowpass-Filters. (0,00–127,00)

13.5 MASTER

Die MASTER-Seite ist strenggenommen keine FX-Parameterseite, sondern enthält den Master-Overdrive-Effekt. Hier können Sie auch die Lautstärke und Panning des eingehenden Audio von den **INPUT L/R** Eingängen einstellen. Die Parameter der Chorus/Delay/Reverb Effektsignale für das Audio aus dem **INPUT L/R** ist ebenso hier angeordnet.

Drücken Sie **[FUNC] + [LFO]**, um auf diese Parameterseite zuzugreifen.



13.5.1 IN L

Volume Input L konfiguriert den Audiopegel vom Audioeingang **INPUT L**.

13.5.2 IN R

Volume Input R konfiguriert den Audiopegel vom Audioeingang **INPUT R**.

13.5.3 LPAN

Left Pan konfiguriert das Panning für den Audioeingang **INPUT L**. (L64–R63)

13.5.4 RPAN

Right Pan konfiguriert das Panning für den Audioeingang **INPUT R**. (L64–R63)

13.5.5 VOL

Pattern Volume konfiguriert den allgemeinen Lautstärkepegel des Pattern. Dieser Parameter hat im Grunde die gleiche Funktion wie der Drehregler **MASTER VOLUME**.

13.5.6 CHO

Chorus Send konfiguriert den Pegel des Sounds von den Audioeingängen **INPUT L/R**, der an den Chorus-Effekt weitergeleitet wird. Das Audio von den Audioeingängen **INPUT L/R** wird vor dem Weiterleiten an den Effekt in Mono summiert. Weitere Informationen finden Sie unter „13.2 CHORUS“ auf Seite 54. (0,00–127,00)

13.5.7 DEL

Delay Send konfiguriert den Pegel des Sounds von den Audioeingängen **INPUT L/R**, der an den Delay Send-Effekt weitergeleitet wird. Das Audio von den Audioeingängen **INPUT L/R** wird vor dem Weiterleiten an den Effekt in Mono summiert. Weitere Informationen finden Sie unter „13.3 DELAY“ auf Seite 54. (0,00–127,00)

13.5.8 REV

Reverb Send konfiguriert den Pegel des Sounds von den Audioeingängen **INPUT L/R**, der an den Reverb Send-Effekt weitergeleitet wird. Das Audio von den Audioeingängen **INPUT L/R** wird vor dem Weiterleiten an den Effekt in Mono summiert. Weitere Informationen finden Sie unter „13.4 REVERB“ auf Seite 56. (0,00–127,00)

13.5.9 OVR

Overdrive führt ganz am Ende des Digitone-Signalfads eine Verzerrung ein. (0,00–127,00)

14. MENÜ GLOBAL SETTINGS

Das Menü GLOBAL SETTINGS bietet Einstellungen, die Einfluss auf den Digitone haben und auch dazu verwendet werden können, um Projekte zu verwalten.

Drücken Sie [GLOBAL SETTINGS], um auf das Menü GLOBAL SETTINGS zuzugreifen. Blättern Sie mit [UP]/[DOWN] oder dem Drehregler *LEVEL/DATA* durch die Liste. Öffnen Sie ein markiertes Menü, indem Sie auf [YES] drücken.



14.1 PROJECT



14.1.1 LOAD PROJECT

Load Project öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie ein Projekt auswählen können, das Sie laden möchten. Beachten Sie, dass das aktive Projekt nicht gespeichert wird, bevor das neue Projekt geladen wird. Vergessen Sie also nicht, zunächst das aktive Projekt zu speichern. Wenn Sie ein neues Projekt erstellen möchten, wählen Sie CREATE NEW ganz unten in der Liste. Das neue Projekt ist völlig leer.



Wenn Sie ein neues Projekt laden, wird das aktive Projekt überschrieben. Speichern Sie erst Ihr aktives Projekt, bevor Sie ein anderes Projekt laden.

14.1.2 SAVE PROJECT AS

Save Project öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie einen Speicherplatz auswählen können, an dem Sie das aktive Projekt speichern möchten. Sie können auch [FUNC] + [GLOBAL SETTINGS] drücken, um auf diesen Bildschirm zuzugreifen.

14.1.3 MANAGE PROJECTS

Manage Project öffnet das Menü PROJECT MANAGER. Wenn Sie ein Projekt in diesem Menü auswählen und auf den Pfeiltaster [RIGHT] drücken, öffnet sich eine Liste mit Befehlen.

CLEAR Setzt den Speicherplatz des Projekts zurück.

DELETE Entfernt das Projekt aus dem Speicherplatz.

RENAME Öffnet den Bildschirm NAMING, auf dem Sie die Projektdatei umbenennen können.

LOAD FROM Lädt das ausgewählte Projekt. Das aktive Projekt wird dabei überschrieben.

SAVE TO Speichert das aktive Projekt an den ausgewählten Speicherplatz.

TOGGLE Schaltet den Schreibschutz ein oder aus. Sie können geschützte Projekte nicht überschreiben, umbenennen oder löschen. Ein Schlosssymbol vor dem Projektnamen zeigt an, dass das Projekt schreibgeschützt ist.

INIT NEW Initialisiert einen leeren Dateispeicherplatz mit einem leeren Projekt. Diese Option steht nur für leere Projektspeicherplätze zur Verfügung.

14.2 SOUNDS

Mit diesem Menü können Sie die Sounds entweder in der +Drive Soundbibliothek oder dem Soundpool des aktiven Projekts suchen und verwalten. Mit anderen Menüoptionen können Sie den Sound der Spur löschen oder auch umbenennen. Verwenden Sie die Pfeiltaster **[UP]** und **[DOWN]**, um zwischen den Optionen hin- und herzuwechseln. Drücken Sie **[YES]**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Drücken Sie **[NO]**, um das Menü zu verlassen.



14.2.1 SOUND BROWSER



Drücken Sie **[FUNC] + LEVEL/DATA**, um den SOUND BROWSER zu öffnen. Der SOUND BROWSER wird für die Vorschau und das Laden von Sounds verwendet. Dieses Menü zeigt eine Liste aller Sounds in der +Drive Soundbibliothek oder dem Soundpool an. Blättern Sie durch die Liste, indem Sie den Drehregler **LEVEL/DATA** drehen oder indem Sie **[UP]/[DOWN]** drücken. Sie können eine Vorschau eines Sounds anhören, indem Sie ihn in der Liste markieren und die Taster **[TRIG]** verwenden, um ihn chromatisch abzuspielen. Drücken Sie **[TRACK NOTE] + [UP]/[DOWN]**, um den Sound in der Vorschau eine Oktave höher oder tiefer abzuspielen. Drücken Sie **[YES]**, um den markierten Sound zu laden.

Drücken Sie **[LEFT]**, um das Menü SORTING zu öffnen. Drücken Sie **[YES]**, um die Befehle auszuführen. Drücken Sie **[NO]** oder den Pfeiltaster **[RIGHT]**, um das Menü zu verlassen.



VIEW POOL listet die Sounds auf, die im Soundpool des aktiven Projekts zur Verfügung stehen. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie die +Drive Soundbibliothek durchsuchen.

VIEW +DRIVE listet die in der +Drive Soundbibliothek zur Verfügung stehenden Sounds auf. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie den Soundpool des aktiven Projekts durchsuchen.

SORT ABC sortiert die Sounds in alphabetischer Reihenfolge. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn SORT 123 aktiv ist.

SORT 123 sortiert die Sounds nach Slotnummer. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn SORT ABC aktiv ist.

FILTER öffnet eine Liste, in der Sounds nach Tags angeordnet werden können. Drücken Sie **[YES]**, um Tags aus- und abzuwählen. Sie können mehrere Tags auswählen. Drücken Sie **[NO]**, um die Tag-Liste zu verlassen.

SEARCH gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Textsuche durchzuführen und listet alle Sounds auf, deren

Namen dem eingegebenen Text entsprechen oder diesen enthalten. Weitere Informationen über die Texteingabe finden Sie unter „6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM“ auf Seite 17.



- Drücken Sie die Taster [TRIG] , um eine Vorschau des aktuell ausgewählten Sounds anzusehen.
Bitte beachten Sie, dass die aktuellen Effekteinstellungen der aktiven Spuren die Vorschau des Sounds beeinflussen
- Drücken Sie [BANK] + [TRIG 9–16] , um eine Soundbank auszuwählen.
- Sie können auch zweimal auf einen Taster [TRACK] drücken, um den SOUND BROWSER zu öffnen. Oder Sie greifen mit [FUNC] + LEVEL/DATA auf den SOUND BROWSER zu.

14.2.2 SOUND MANAGER

Drücken Sie [GLOBAL SETTINGS] und wählen Sie SOUND MANAGER, um den SOUND MANAGER zu öffnen. Mit dem SOUND MANAGER können Sie Sounds verwalten, wie z. B. importieren, exportieren, umbenennen oder mit einem Tag versehen. Wählen Sie **MANAGE SOUNDS** aus und drücken Sie [YES], um den SOUND MANAGER zu öffnen. Sie können Sounds speichern, laden, umbenennen, mit einem Tag versehen etc. Öffnen dieses Menü zeigt eine Liste aller in der +Drive Soundbibliothek oder dem Soundpool gefundener Sounds an. Um durch die Liste zu blättern, drehen Sie den Drehregler **LEVEL/DATA** oder drücken Sie [UP]/[DOWN]. Sie können eine Vorschau eines Sounds anhören, indem Sie ihn in der Liste markieren und die Taster [TRIG] verwenden, um ihn chromatisch abzuspielen. Drücken Sie [TRACK NOTE] + [UP]/[DOWN], um den Sound in der Vorschau eine Oktave höher oder tiefer abzuspielen.



Drücken Sie [LEFT], um das Menü SORTING zu öffnen. Drücken Sie [YES], um die Befehle auszuführen. Drücken Sie [NO] oder den Pfeiltaster [RIGHT], um das Menü zu verlassen.



VIEW POOL listet die Sounds auf, die im Soundpool des aktiven Projekts zur Verfügung stehen. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie die +Drive Soundbibliothek durchsuchen.

VIEW +DRIVE listet die in der +Drive Soundbibliothek zur Verfügung stehenden Sounds auf. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn Sie den Soundpool des aktiven Projekts durchsuchen.

SORT ABC sortiert die Sounds in alphabetischer Reihenfolge. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn SORT 123 aktiv ist.

SORT 123 sortiert die Sounds nach Slotnummer. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn SORT ABC aktiv ist.

FILTER öffnet eine Liste, in der Sounds nach Tags angeordnet werden können. Drücken Sie [YES], um Tags aus- und abzuwählen. Sie können mehrere Tags auswählen. Drücken Sie [NO], um die Tag-Liste zu verlassen.

SEARCH gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Textsuche durchzuführen und listet alle Sounds auf, deren Namen dem eingegebenen Text entsprechen oder diesen enthalten. Weitere Informationen über die Texteingabe finden Sie unter „6.5 DER BENENNUNGSBILDSCHIRM“ auf Seite 17.

Drücken Sie [RIGHT], um das Menü SOUND OPERATIONS zu öffnen. Die verfügbaren Funktionen haben Einfluss auf den ausgewählten Sound. Drücken Sie [YES], um die Befehle auf den ausgewählten Sound

anzuwenden. Drücken Sie **[NO]** oder den Pfeiltaster **[LEFT]**, um das Menü zu verlassen.



IMPORT TO TRACK lädt den ausgewählten Sound in die aktive Spur und macht aus ihm einen Teil des aktiven Patterns.

COPY TO... Kopiert die ausgewählten Sounds an einen der folgenden Orte:

SOUND POOL kopiert die ausgewählten Sounds in die ersten freien Speicherplätze des Soundpools.

+DRIVE kopiert die ausgewählten Sounds in die ersten freien Speicherplätze der +Drive Soundbibliothek.

+BANK (A-H) kopiert die ausgewählten Sounds in die ersten freien Speicherplätze einer spezifischen Bank im +Drive.

EXPORT TO HERE exportiert den Sound der aktiven Spur und speichert ihn am ausgewählten Speicherplatz.

RENAME Öffnet einen Bildschirm, auf dem Sie den ausgewählten Sound umbenennen können.

EDIT TAGS öffnet ein Menü, in dem Sounds mit einem Tag versehen werden können. Sounds können beliebig viele Tags haben, jedoch werden nur die ersten zwei in der Soundliste angezeigt. Drücken Sie **[YES]**, um Tags anzuwenden oder zu entfernen. Markieren Sie <SAVE> und drücken Sie **[YES]**, um zu speichern

DELETE löscht den Sound.

SELECT ALL wählt alle Sounds in der Liste aus.

DESELECT ALL wählt alle Sounds in der Liste ab.

TOGGLE aktiviert oder deaktiviert einen Schreibschutz für die ausgewählten Sounds. Wenn ein Sound schreibgeschützt ist, kann er nicht überschrieben, umbenannt, mit einem Tag versehen oder gelöscht werden. Ein schreibgeschützter Sound ist als solcher mit einem Schlosssymbol neben seinem Namen gekennzeichnet

SEND SYSEX sendet die ausgewählten Sounds als SysEx Daten.



- Sounds in der +Drive Soundbibliothek werden in acht Bänke eingeordnet, von A bis H. Jede Bank kann 256 Sounds enthalten. Drücken Sie die Taster **[BANK] + [TRIG 9-16]**, um die Sounds in einer spezifischen Bank anzusehen.
- Drücken Sie die Taster **[TRIG]**, um eine Vorschau des aktuell ausgewählten Sounds anzusehen.
Bitte beachten Sie, dass die aktuellen Effekteinstellungen der aktiven Spuren die Vorschau des Sounds beeinflussen
- Es können mehrere Sounds gleichzeitig von den Befehlen im Menü **SOUND OPERATIONS** betroffen sein. Wählen Sie einzelne Sounds an/ab, indem Sie sie markieren und **[YES]** drücken.
- Drücken Sie **[FUNC] + [UP]/[DOWN]**, um schneller durch die Soundliste zu blättern.

14.2.3 CLEAR TRACK SOUND

Setzt die Parameter der PARAMETER-Seite der aktiven Spur auf die Standardwerte zurück. Wenn Sie diese Option auswählen, erscheint eine Aufforderung. Drücken Sie **[YES]**, um die Parameter zu initialisieren, oder **[NO]**, um den Vorgang abzubrechen. Beachten Sie, dass keine Parameterinformationen unwiderruflich verlorengehen, bis der Sound am gleichen Speicherplatz gespeichert wird, von dem es geladen wurde.

14.2.4 RENAME TRACK SOUND

Öffnet das Menü NAMING, auf dem Sie den Sound der aktiven Spur umbenennen können.

14.2.5 SETUP

Öffnet das Menü SOUND SETUP. Weitere Informationen finden Sie unter „9.4 MENÜ SOUND SETUP“ auf Seite 24.

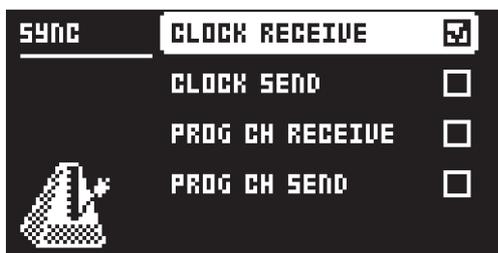
14.3 MIDI CONFIG

In diesem Menü gibt es viele Untermenüs zur Funktion MIDI.



14.3.1 SYNC

Es steuert, wie Digitone MIDI-Clock- und -Transport-Befehle empfängt und sendet. Ändern Sie die Einstellungen mit den Pfeiltastern [LEFT]/[RIGHT] oder dem Taster [YES].



CLOCK RECEIVE konfiguriert, ob der Digitone auf MIDI Clock von externen Geräten reagiert oder nicht.

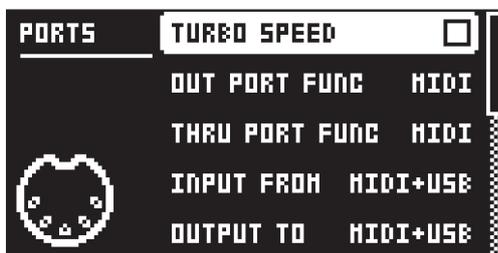
CLOCK SEND konfiguriert, ob der Digitone MIDI Clock weiterleitet oder nicht.

PRG CH RECEIVE konfiguriert, ob der Digitone auf eingehende Programmänderungsmeldungen reagiert oder nicht. Das ist nützlich, wenn Sie Pattern extern auswählen möchten. Der MIDI-Kanal, der auf eingehende Programmänderungsmeldungen wartet, wird im Menü MIDI CHANNELS eingestellt. Weitere Informationen finden Sie unter „14.3.3 CHANNELS“ auf Seite 63.

PRG CH SEND konfiguriert, ob der Digitone Programmänderungsmeldungen bei Patternänderungen sendet oder nicht. Den MIDI-Kanal, der Programmänderungsmeldungen sendet, stellen Sie im Menü MIDI CHANNELS ein. Weitere Informationen finden Sie unter „14.3.3 CHANNELS“ auf Seite 63.

14.3.2 PORT CONFIG

In diesem Menü finden Sie Einstellungen zur MIDI-Buchse. Ändern Sie die Einstellungen mit den Pfeiltastern [LEFT]/[RIGHT].



TURBO SPEED Drücken Sie [YES], um den Dialog für Turbogeschwindigkeit zu starten. Das Gerät wählt automatisch die optimale Geschwindigkeit. Bitte beachten Sie, dass Sie eine MIDI-Schnittstelle verwenden müssen, die das Protokoll Turbo-MIDI unterstützt.

OUT PORT FUNCTIONALITY wählt aus, welche Art von Signal die Buchse MIDI OUT senden wird.

MIDI ermöglicht es der Buchse, MIDI-Daten auszusenden.

DIN 24 lässt die Buchse DIN 24 Synchronisierungsimpulse senden. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden keine MIDI-Daten von der Buchse übertragen.

DIN 48 lässt die Buchse DIN 48 Synchronisierungsimpulse senden. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden keine MIDI-Daten von der Buchse übertragen.

THRU PORT FUNCTIONALITY wählt aus, welche Art von Signal die Buchse MIDI THRU senden wird. Die Einstellungen sind dieselben wie für OUT PORT FUNCTIONALITY.

INPUT FROM wählt die Eingangsbuchse für MIDI-Daten.

DISABLED: es werden keine MIDI-Daten empfangen.

MIDI: es werden MIDI-Daten über die Buchse MIDI IN empfangen.

USB: es werden MIDI-Daten über die den USB-Port empfangen.

MIDI+USB: es werden MIDI-Daten über die Buchse MIDI IN und den USB-Port empfangen.

OUTPUT TO wählt die Ausgangsbuchse für MIDI-Daten.

DISABLED: es werden keine MIDI-Daten gesendet.

MIDI: es werden MIDI-Daten an die Buchse MIDI OUT gesendet.

USB: es werden MIDI-Daten an den USB-Port gesendet.

MIDI+USB: es werden MIDI-Daten an die Buchse MIDI OUT und den USB-Port gesendet.



Stellen sie sicher, dass Sie die Einstellung ausschließlich USB für INPUT FROM oder OUTPUT TO im MIDI PORT CONFIG Menü für höhere Übertragungsraten verwenden, wenn Sie große Mengen von Daten empfangen.

OUTPUT CH wählt aus, ob die Drehregler Daten über den Auto-Kanal oder den Spur-Kanal senden.

PARAM OUTPUT wählt aus, welche MIDI-Meldungsart die Drehregler **DATA ENTRY** senden. Für Informationen darüber, welche CC/NRPN-Parameter gesendet werden, beachten Sie bitte „ANHANG B: MIDI-UMSETZUNG“ auf Seite 80.

NRPN sendet NRPN MIDI-Meldungen.

CC sendet CC MIDI-Meldungen.

ENCODER DEST steuert, ob die Drehregler **DATA ENTRY** und **LEVEL/DATA** MIDI-Daten senden oder nicht. Wenn dieser Parameter auf INT konfiguriert wird, haben die Drehregler nur Einfluss auf den Digitone und es werden keine MIDI-Daten gesendet. Wenn dieser Parameter auf INT + EXT konfiguriert wird, haben die Drehregler Einfluss auf den Digitone und senden auch MIDI-Daten an externe Geräte.

TRIG KEY DEST steuert, ob die Taster **[TRIG]** MIDI-Daten senden oder nicht. Wenn dieser Parameter auf INT konfiguriert wird, haben die Taster **[TRIG]** nur Einfluss auf den Digitone und es werden keine MIDI-Daten gesendet. Wenn dieser Parameter auf INT + EXT konfiguriert wird, haben die Taster **[TRIG]** Einfluss auf den Digitone und senden auch MIDI-Daten an externe Geräte. Wenn dieser Parameter auf EXT konfiguriert wird, haben die Taster **[TRIG]** keinen Einfluss auf den Digitone, aber es werden MIDI-Daten extern gesendet.

MUTE DEST steuert, ob die Aktivierung/Deaktivierung von Stummschaltungen MIDI-Daten sendet oder nicht. Wenn dieser Parameter auf INT konfiguriert wird, hat die Stummschaltung nur Einfluss auf den Digitone und es werden keine MIDI-Daten gesendet. Wenn dieser Parameter auf INT + EXT konfiguriert wird, hat die Stummschaltung Einfluss auf den Digitone und sendet auch MIDI-Daten an externe Geräte. Wenn dieser Parameter auf EXT konfiguriert wird, sendet die Stummschaltung MIDI-Daten extern, hat aber keinen Einfluss auf den Digitone.

RECEIVE NOTES konfiguriert, ob es möglich ist, eine externe MIDI-Tastatur bzw. einen externen Controller zu verwenden, um den Digitone zu spielen.

RECEIVE CC/NRPN konfiguriert, ob es möglich ist, ein externes MIDI-Gerät zur Steuerung der Digitone-Parameter mit CC/NRPN-Daten zu verwenden.

14.3.3 CHANNELS

In diesem Menü können Sie den MIDI-Kanal konfigurieren.



TRACK 1–4 CHANNEL wählt einen dedizierten MIDI-Spurkanal, der die Synth-Spuren steuert. Außerdem konfiguriert es den MIDI-Kanal für die MIDI-Meldungen, die die Drehregler **DATA ENTRY** auf der gewählten Spur senden. Wenn eine Spur OFF ist, ignoriert sie alle eingehenden MIDI-Meldungen.

MIDI 1–4 CHANNEL wählt einen dedizierten MIDI-Spurkanal, der die MIDI-Spuren steuert. Außerdem konfiguriert es den MIDI-Kanal für die MIDI-Meldungen, die die Drehregler **DATA ENTRY** auf der gewählten Spur senden. Wenn eine Spur OFF ist, ignoriert sie alle eingehenden MIDI-Meldungen.

FX CHANNEL wählt einen dedizierten MIDI-Spurkanal, der die FX-Parameter steuert. Außerdem konfiguriert es den MIDI-Kanal für die MIDI-Meldungen, die die Drehregler **DATA ENTRY** auf den FX-Seiten senden. Wenn eine Spur OFF ist, ignoriert sie alle eingehenden MIDI-Meldungen.

AUTO CHANNEL wählt den MIDI-Kanal aus, der Zugriff auf die aktuell aktive Spur gibt. Wenn eine mit dem Digitone verbundene MIDI-Tastatur auf diesem Kanal MIDI-Daten sendet, steuert die Tastatur die aktive Spur. Diese Funktion ist dann nützlich, wenn Sie schnell zwischen den aktiven Synth-Spuren hin- und herwechseln möchten, um verschiedene Sounds abzuspielen. Der Digitone verwendet den AUTO-Kanal auch, um MIDI-Spuren von externen MIDI-Controllern aufzunehmen.

PROG CH IN CH wählt den MIDI-Kanal aus, der auf eingehende Programmänderungsmeldungen wartet. Die Einstellung AUTO verwendet den AUTO-Kanal. Aktivieren Sie im Menü MIDI SYNC die Funktion des Digitone, auf Programmänderungsmeldungen zu reagieren. Weitere Informationen finden Sie unter „14.3.1 SYNC“ auf Seite 62.

PROG CH OUT CH wählt den MIDI-Kanal aus, der bei der Änderung von Pattern Programmänderungsmeldungen sendet. Die Einstellung AUTO verwendet den AUTO-Kanal. Aktivieren Sie im Menü SYNC die Funktion des Digitone, um Programmänderungsmeldungen zu senden. Weitere Informationen finden Sie unter „14.3.1 SYNC“ auf Seite 62.

14.4 SYSEX DUMP

Im Menü SYSEX DUMP können Projekte, Pattern und Sounds versendet und empfangen werden. Wählen Sie mit **[UP]/[DOWN]** oder dem Drehregler **TRACK LEVEL** ein Menü. Drücken Sie **[YES]**, um das ausgewählte Menü zu öffnen.



Beim Empfang oder dem Versand von SysEx-Daten müssen die MIDI-Buchsen oder der USB-Port des Digitone mit dem externen sendenden / empfangenden Gerät verbunden werden.

Wenn der Digitone SysEx-Daten über die MIDI-Buchsen versendet oder empfängt, verwenden Sie die Elektron TM-1 USB MIDI Schnittstelle für bis zu 10x höhere Übertragungsgeschwindigkeiten.

Wenn das externe Gerät ein Computer ist, empfehlen wir die Verwendung unseres kostenlosen SysEx-Programms C6, welches von der Elektron Website heruntergeladen werden kann.

14.4.1 SYSEX SEND

Hier können Projekte, Pattern und Sounds über die Buchse MIDI OUT oder den USB-Port des Digitone an ein externes Gerät gesendet werden.



In der Spalte links wird ausgewählt, wovon eine Sicherungskopie erstellt wird. Wählen Sie die Spalte mit dem Pfeiltaster **[LEFT]**. Wählen Sie die Taster **[UP]/[DOWN]** oder den Drehregler **TRACK LEVEL**, um durch die Spalte zur navigieren. Die verschiedenen SysEx-Daten in der Spalte rechts, die gesendet werden können, ändern sich abhängig von der Auswahl in der linken Spalte. Drücken Sie den Pfeiltaster **[RIGHT]**, um diese Spalte aufzurufen. Wählen Sie die Taster **[UP]/[DOWN]** oder den Drehregler **TRACK LEVEL**, um auszuwählen, was versendet werden soll. Drücken Sie **[YES]**, um den SysEx-Sendevorgang zu starten.

PROJECT: das aktive Projekt (Einstellungen, Pattern, Sounds im Soundpool) wird an das empfangende Gerät gesendet.

PATTERN: das ausgewählte Pattern wird an das empfangende Gerät gesendet.

SOUNDS: die ausgewählte Soundbank wird an das empfangende Gerät gesendet.



- Es ist wichtig, regelmäßig eine Sicherungskopie der Daten zu erstellen!
- Bevor SysEx-Daten versendet werden, muss sichergestellt werden, dass das empfangende Gerät für den Empfang der Daten bereit ist.

14.4.2 SYSEX RECEIVE

Hier können Projekte, Pattern und Sounds über die Buchse MIDI OUT oder den USB-Port des Digitone von einem externen Gerät empfangen werden.



In der Spalte links wird ausgewählt, was empfangen wird. Wählen Sie die Spalte mit dem Pfeiltaster **[LEFT]**. Wählen Sie die Taster **[UP]/[DOWN]** oder den Drehregler **TRACK LEVEL**, um durch die Spalte zur navigieren. Die verschiedenen SysEx-Daten in der Spalte rechts, die empfangen werden können, ändern sich abhängig von der Auswahl in der linken Spalte. Drücken Sie den Pfeiltaster **[RIGHT]**, um diese Spalte aufzurufen. Wählen Sie die Taster **[UP]/[DOWN]** oder den Drehregler **TRACK LEVEL**, um auszuwählen, was empfangen werden soll. Drücken Sie **[YES]**, um den SysEx-Empfangsvorgang zu starten. Der Digitone beginnt, auf einkommende Daten zu warten. Drücken Sie **[NO]**, um abubrechen.

ANYTHING wartet auf und empfängt alle passenden SysEx-Daten (Pattern, Einstellungen, Sounds).

PATTERN: das ausgewählte Pattern wird im ausgewählten Patternslot gespeichert.

SOUNDS: ein empfangender Sound wird im ausgewählten Speicherplatz in der +Drive-Soundbibliothek gespeichert. Die Option ANYWHERE legt den Sound am nächsten verfügbaren freien Speicherplatz ab. Sie können die Anzahl freier Speicherplätze rechts von der Bankangabe sehen.

14.5 SYSTEM

Das Menü System bietet die Optionen OS UPGRADE und FORMAT +DRIVE für den Digitone.



14.5.1 OS UPGRADE

Verwenden Sie diese Menüoption, wenn Sie das Digitone Betriebssystem aktualisieren möchten. Verwenden Sie unsere kostenlose Elektron Transfer Software, um die OS Sysx Datei zu senden. Sie können die Elektron Transfer Software und die OS Sysx Datei von der Elektron Website herunterladen.

Sie müssen das Gerät, das Sie zum Versenden der OS Sysx Datei verwenden, entweder an die Buchse MIDI IN oder den USB-Port des Digitone anschließen, damit Sie die Übertragung durchführen können.

Bitte beachten Sie, dass der Digitone nicht als ein Symbol auf Ihrem Desktop erscheint.

1. Drücken Sie **[YES]**, damit der Digitone damit beginnt, auf eingehende OS SysEx Daten zu warten. Wenn Sie das Warten abbrechen möchten, drücken Sie auf **[NO]**.



2. Öffnen Sie Elektron Transfer und wählen Sie Elektron Digitone für das MIDI-Eingangsgerät sowie für das MIDI-Ausgangsgerät aus.
3. Ziehen Sie die Sysx Datei in das Elektron Transfer Hauptfenster und legen Sie sie dort ab, um sie an den Digitone zu senden.

Wenn das OS empfangen wird, ist eine Fortschrittsleiste auf dem Bildschirm des Digitone zu sehen. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, wurde das OS aktualisiert und das Gerät startet neu.



Wenn der Digitone das OS Upgrade über die MIDI-Buchsen empfängt, verwenden Sie die Elektron TM-1 USB MIDI Schnittstelle für bis zu 10x höhere Übertragungsgeschwindigkeiten.

14.5.2 FORMAT +DRIVE

Sie können den gesamten Inhalt des +Drive löschen. Verwenden Sie die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]**, um auszuwählen, welchen Inhalt Sie löschen möchten und drücken Sie **[YES]**, um zu bestätigen. Sie werden gefragt, ob Sie den Formatierungsvorgang durchführen möchten. Drücken Sie auf **[YES]**, um mit der Kalibrierung fortzufahren.



PROJECTS+SOUNDS Löscht alle Projekte und Sounds. Wählen Sie dieses Feld an/ab, indem Sie die Pfeiltaster **[LEFT]** oder **[RIGHT]** drücken.

15. MENÜ STARTUP

Um auf das Menü STARTUP zuzugreifen, halten Sie den Taster **[FUNC]** gedrückt, während Sie den Digitone hochfahren. Hier können Sie verschiedene Aufgaben durchführen. Um eine der verschiedenen Alternativen auszuwählen, drücken Sie den entsprechenden Taster **[TRIG]**.

15.1 TEST MODE

Drücken Sie den Taster **[TRIG 1]**, um den TEST-Modus aufzurufen.



Um das Gerät zu testen, wird ein kurzer Sound an alle Ausgänge des Geräts gesendet.

Sie können diesen Selbsttest durchführen, wenn Sie Probleme mit Ihrem Digitone haben und ein Hardware-Problem als Ursache vermuten. Mit den Tastern **[UP]** und **[DOWN]** können Sie durch das Testprotokoll blättern. Ein vollständig funktionsfähiges Gerät sollte keine Fehler melden. Wenn das Geräteprotokoll einen Fehler meldet, wenden Sie sich bitte an den Elektron Kundendienst oder an den Einzelhändler, der Ihnen den Digitone verkauft hat.

15.2 ZURÜCKSETZEN AUF LEER

Drücken Sie den Taster **[TRIG 2]**, um auf Leer zurückzusetzen. Das Rücksetzen löscht alle Pattern und Sounds, die Daten auf dem +Drive bleiben jedoch intakt.

15.3. ZURÜCKSETZEN AUF WERKSEINSTELLUNGEN

Um die Einstellungen auf Werkseinstellungen zurückzusetzen, drücken Sie den Taster **[TRIG 3]**. Wenn Sie den Digitone auf Werkseinstellungen zurücksetzen, wird das aktive RAM-Projekt überschrieben und neu gestartet (einschließlich aller Pattern- und globaler Daten). Der +Drive Projektspeicherplatz 1 wird überschrieben und mit im Werk voreingestellten Pattern, Sounds und Einstellungen neu gestartet. Soundbank A wird mit den Werksounds überschrieben.

Wenn Sie das aktive Projekt behalten möchten, vergessen Sie nicht, es an einem +Drive Projektspeicherplatz zu speichern, der größer 1 ist, bevor Sie die Einstellungen auf Werkseinstellungen zurücksetzen.

15.4 OS UPGRADE

Initiieren Sie das OS Upgrade, indem Sie den Taster **[TRIG 4]** drücken. Der Digitone wechselt in einen Wartezustand, in dem er auf eingehende Betriebssystemdaten wartet. Dabei wird auf dem Bildschirm „READY TO RECEIVE“ angezeigt. Sie müssen das Gerät, das Sie zum Versenden der OS Syx Datei verwenden, an die Buchse MIDI IN des Digitone anschließen, damit Sie die Übertragung durchführen können. Um die OS Syx Datei zu senden, verwenden Sie unsere kostenlose SysEx-Funktionssoftware C6. Sie können die SysEx-Funktionssoftware C6 und die OS Syx Datei von der Elektron Website herunterladen.



- Wenn Sie sich im Menü STARTUP befinden, können Sie die Elektron Transfer Software nicht für die Übertragung von OS Syx Dateien verwenden.
- Eine USB-MIDI-Übertragung ist nicht möglich, wenn Sie das OS vom Menü STARTUP aus aktualisieren möchten.

Laden Sie von Ihrem Computer aus die OS syx Datei herunter und öffnen Sie die C6 Software. Klicken Sie auf CONFIGURE und wählen Sie Digitone sowohl für MIDI In als auch MIDI Out aus. Ziehen Sie die syx Datei in das C6 Hauptfenster und klicken Sie darauf, um sie zu markieren. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Send“ in der oberen linken Ecke des C6 Fensters.

Ein Fortschrittsbalken zeigt den Fortschritt des OS Upgrade an. Wenn die Übertragung abgeschlossen ist, wird die Meldung „UPGRADING... DO NOT TURN OFF“ angezeigt. Bitte beachten Sie, dass das Upgrade einige Zeit dauert. Das Gerät startet neu, wenn der Upgrade-Vorgang abgeschlossen ist.



Verwenden Sie unsere kostenlose Elektron C6 Software, wenn Sie die OS syx Datei senden. Sie können diese von der Elektron Website herunterladen.

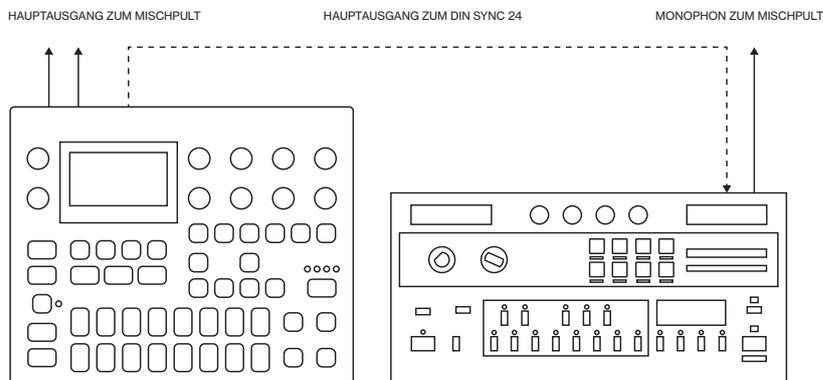
15.5 VERLASSEN

Drücken Sie den Taster **[TRIG 5]**, um das Menü STARTUP zu verlassen.

16. EINSATZBEISPIELE

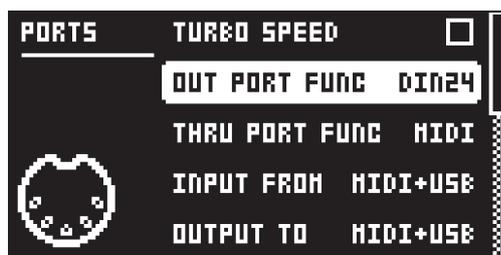
Der Digitone lässt sich gut mit anderen Geräten gemeinsam verwenden. Ob er nun seine Fähigkeit einsetzt, Geräte älterer Baujahre zu synchronisieren und mit ihnen zu spielen, oder andere Synthesizer steuert.

16.1 DIGITONE MIT EINER MONOPHONISCHEN BASSMASCHINE



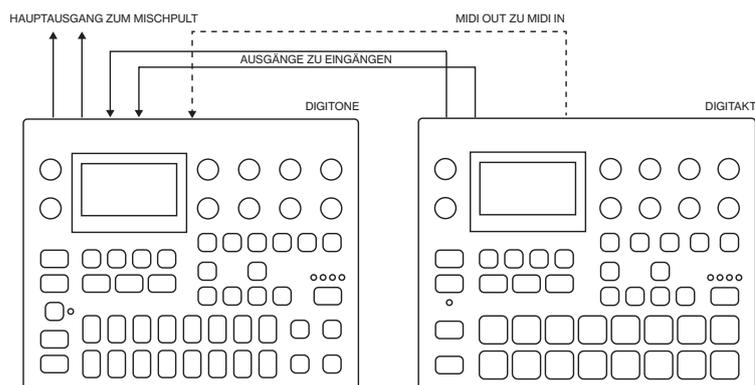
Die DIN Sync Fähigkeiten des Digitone ermöglichen Ihnen die Verwendung von Ausrüstung älterer Baujahre. In diesem Beispiel wird eine alte monophonische Bassmaschine gemeinsam mit dem Digitone verwendet. Der Digitone kann die Bassmaschine stoppen, starten und ihr Tempo steuern.

1. Bereiten Sie das Pattern einer Bassline an der Bassmaschine vor.
2. Verbinden Sie den Ausgang der Bassmaschine mit dem Mischpult. Verwenden Sie dazu einen 6,3-mm-Monoklinkenstecker.
3. Verbinden Sie die Audioausgänge des Digitone mit dem Mischpult. Verwenden Sie dazu 2 x 6,3-mm-Monoklinkenstecker oder 2 x 6,3-mm-Stereoklinkenstecker.
4. Verwenden Sie ein DIN Anschlusskabel um den MIDI OUT des Digitone mit dem SYNC IN der Bassmaschine zu verbinden.
5. Drücken Sie am Digitone **[GLOBAL SETTINGS]** und navigieren Sie dann nach **MIDI CONFIG > PORT CONFIG** und konfigurieren Sie **OUT PORT FUNC** auf **DIN24**.



6. Drücken Sie **[PLAY]** am Digitone.

16.2 DIGITONE ZUSAMMEN MIT DIGITAKT

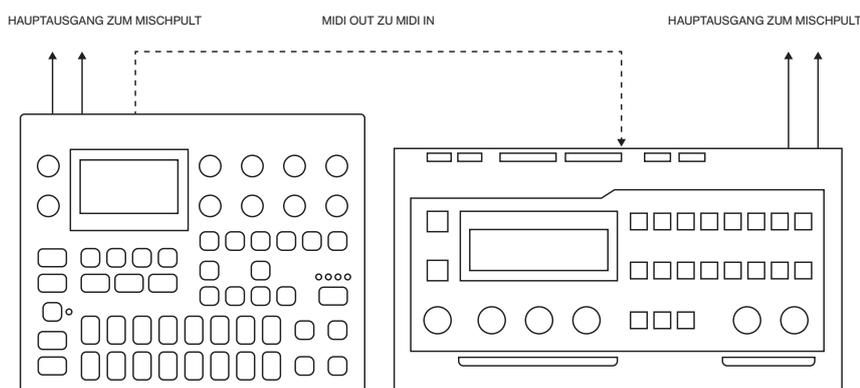


Der Digitone funktioniert sehr gut zusammen mit dem Digitakt und Sie können beispielsweise Audio vom Digitakt durch den Digitone leiten und das Tempo der Sequencer synchronisieren.

1. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel zur Verbindung der Klinke MIDI OUT des Digitakt mit der Klinke MIDI IN des Digitone.
2. Verwenden Sie zwei TRS- oder TRS-Kabel, um den OUTPUT L/R vom Digitakt mit dem INPUT L/R des Digitone zu verbinden.
3. Drücken Sie am Digitakt **[GLOBAL SETTINGS]** und navigieren Sie dann nach MIDI CONFIG > PORT CONFIG und konfigurieren Sie **OUT PORT CONFIG** nach MIDI.
4. Konfigurieren Sie im selben Menü **OUTPUT** nach MIDI.
5. Drücken Sie **[GLOBAL SETTINGS]**, und navigieren Sie dann zu MIDI CONFIG > SYNC und setzen Sie **CLOCK SEND** auf ON.
6. Drücken Sie am Digitone **[GLOBAL SETTINGS]** und navigieren Sie dann nach MIDI CONFIG > PORT CONFIG und konfigurieren Sie **INPUT FROM** auf MIDI.
7. Drücken Sie **[GLOBAL SETTINGS]**, und navigieren Sie dann zu MIDI CONFIG > SYNC und setzen Sie **CLOCK RECEIVE** auf ON.
8. Drücken Sie **[PLAY]** am Digitakt
9. Drücken Sie am Digitone **[FUNC] + [LFO]**, um das Menü MASTER zu öffnen.
10. Passen Sie **IN L/R** an, um die Lautstärke des eingehenden Audio vom Digitakt einzustellen.
11. Stellen Sie **LPAN** auf L64 und **RPAN** auf R63.
12. Passen Sie die Parameter **CHR**, **DEL** und **REV** an, um die Effektsignale des Digitone auf das Audio des Digitakt zu senden.

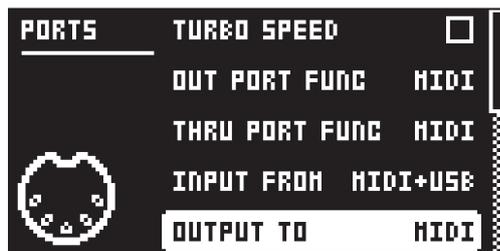


16.3 STEUERUNG EINES SYNTHESIZERS MIT DEN MIDI-SPUREN



Der Digitone hat umfangreiche Kapazitäten, die MIDI-Spuren des Sequencer für die Steuerung anderer Synthesizer mit MIDI zu verwenden.

1. Verwenden Sie ein standardmäßiges MIDI-Kabel zur Verbindung der Klinke MIDI OUT des Digitone mit der Klinke MIDI IN des Synthesizers.
2. Drücken Sie am Digitone **[GLOBAL SETTINGS]** und navigieren Sie dann nach MIDI CONFIG > PORT CONFIG und konfigurieren Sie **OUT PORT CONFIG** nach MIDI.
3. Konfigurieren Sie im selben Menü **OUTPUT TO** nach MIDI.



4. Drücken Sie auf dem Hauptbildschirm [**MIDI**] + [**TRIG 1-4**], um eine MIDI-Spur auszuwählen.
5. Drücken Sie [**SYN1**] und verwenden Sie den Parameter **CHAN**, um einen MIDI-Kanal für die Ausgabedaten der Spur auszuwählen.
6. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihren Synthesizer so einstellen, dass er MIDI-Eingänge in einer Weise empfängt, die den Einstellungen im Digitone entspricht.

Sie sind jetzt bereit, um den Digitone Sequencer für die Steuerung Ihres Synthesizers zu verwenden. Weitere Informationen über die Verwendung des Digitone Sequencer finden Sie unter „10. DER SEQUENCER“ auf Seite 27.

17. NÜTZLICHE TASTERKOMBINATIONEN

Verwenden Sie die untenstehenden Tasterkombinationen, um Ihren Arbeitsablauf zu beschleunigen.

ALLGEMEIN

[FUNC] + [REC] führt den Befehl Kopieren aus. Der Vorgang ist abhängig von der aktuell aktiven Seite oder dem aktuell aktiven Modus.

[FUNC] + [PLAY] führt den Befehl Löschen aus. Der Vorgang ist abhängig von der aktuell aktiven Seite oder dem aktuell aktiven Modus.

[FUNC] + [STOP] führt den Befehl Einfügen aus. Der Vorgang hängt vom kopierten Inhalt ab.

SPUR-/BANK-/PATTERNAUSWAHL

Taster [TRACK 1–4], um eine Synth-Spur auszuwählen.

Taster [MIDI] + [TRACK 1–4], um eine MIDI-Spur auszuwählen.

Taster [BANK] + [TRIG 9-16], um eine Bank auszuwählen.

Taster [PTN] + [TRIG 1-16], um ein Pattern auszuwählen.

BENENNUNG

[FUNC] + [ARROW] (auf dem Bildschirm NAMING), um einen Buchstaben auszuwählen.

[FUNC] + [NO] (auf dem Bildschirm NAMING), um einen Buchstaben zu löschen.

SPEICHERN UND NEU LADEN

[FUNC] + [GLOBAL SETTINGS] speichert das aktive Projekt.

[FUNC] + [YES] speichert das aktive Pattern vorübergehend.

[FUNC] + [NO] lädt das aktive Pattern vom Zwischenspeicher.

MENÜZUGRIFF

[FUNC] + [PATTERN MENU] öffnet das Menü IMPORT/EXPORT.

[FUNC] + [TRIG PARAMETERS] öffnet das Menü SOUND SETUP.

[FUNC] + [SYN1] öffnet das Menü ARPEGGIATOR.

[FUNC] + [SYN2] öffnet das Menü CHORUS.

[FUNC] + [FLTR] öffnet das Menü DELAY.

[FUNC] + [AMP] öffnet das Menü REVERB.

[FUNC] + [LFO] öffnet das Menü MASTER.

[FUNC] + [PTN] öffnet das Menü METRONOME.

[FUNC] + [PAGE] öffnet das Menü SCALE des Pattern/der Spur.

[FUNC] + [MIDI] öffnet das Menü MIDI CONFIG.

SEQUENCER-EINSTELLUNGEN

[FUNC] + [TEMPO], um das Tempo anzugeben.

[FUNC] + [LEFT/RIGHT], um das Tempo zu verändern (wenn der Sequencer abgespielt wird).

[FUNC] + [LEFT/RIGHT] bewegt alle Trigger um einen ganzen Schritt nach links oder rechts (im GRID RECORDING Mode).

[FUNC] + [LEFT/RIGHT] bewegt alle Trigger um einen ganzen Schritt nach links oder rechts (im GRID RECORDING Mode).

Taster [TRIG] (halten) + [LEFT/RIGHT] öffnet das Menü MICRO TIMING und konfiguriert das Mikro-Timing für den Trigger (im GRID RECORDING Mode).

SEQUENCER-AUFZEICHNUNG

[RECORD] + [PLAY] startet LIVE RECORDING.

[RECORD] + zweimal Drücken von [PLAY] aktiviert/deaktiviert QUANTIZE LIVE RECORDING.

[NO] + Taster [TRIG] während LIVE RECORDING löscht die Trigger von einer Sequencer-Spur.

[FUNC] + [PTN] (lange drücken) schaltet das Metronom an/aus.

[FUNC] + [TRIG] fügt Lock Trigs hinzu (im GRID RECORDING Mode).

STUMMSCHALTUNGEN

Taster [FUNC] + [TRIG] schalten eine oder mehrere Spuren stumm/laut.

UNISON

[FUNC] + [VOICE] schaltet es ein/aus. [VOICE] blinkt, wenn Unison aufgrund gesperrter Stimmen auf anderen Spuren nicht möglich ist.

MODI

[FUNC] + [BANK] öffnet den MUTE Mode.

[FUNC] + doppelte Betätigung von [BANK] schaltet zwischen PATTERN MUTE Mode und GLOBAL MUTE Mode hin und her.

[YES] + [PAGE] aktiviert den FILL Mode für einen Patternzyklus.

Drücken und halten Sie [PAGE] gedrückt, um den FILL Mode so lange zu aktivieren, bis [PAGE] losgelassen wird.

Halten Sie [PAGE] + [YES] gedrückt und lassen Sie dann [PAGE] erst los, bevor Sie [YES] loslassen, um den FILL Mode zu latches. Drücken Sie [PAGE] erneut, um den FILL Mode zu entlatches.

SPUR LÖSCHEN/PATTERN LÖSCHEN

[FUNC] + [PLAY] (im GRID RECORDING Mode) löscht die aktive Spur.

[FUNC] + [PLAY] (in keinem Modus oder im LIVE RECORDING Mode) löscht das Pattern.

PARAMETER FÜR DAS ZURÜCKSETZEN

Drücken Sie den Drehregler *DATA ENTRY* + [NO], um den Parameter auf den Standardwert zurückzusetzen.

Taster [PARAMETER] + [PLAY], um alle Parameter auf der ausgewählten Parameterseite auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

ARPEGGIATOR

[FUNC] + [TRACK NOTE] schaltet den Arpeggiator ein/aus.

[FUNC] + [SYN1] öffnet das Menü ARPEGGIATOR.

18. TECHNISCHE INFORMATIONEN

ELEKTRISCHE SPEZIFIKATIONEN

Audio-Ausgänge mit symmetrischer Impedanz
 Hauptausgangspegel: +22 dBu
 Ausgangsimpedanz: 440 Ω asymmetrisch
 Digital-zu-Analoger Signalrauschabstand: 108 dB
 (20–20.000 Hz)

Kopfhörerausgang
 Kopfhörerausgangspegel: +22 dBu
 Ausgangsimpedanz: 55 Ω

Audio-Eingänge
 Eingangspegel: +19 dBu
 Audio-Eingang Impedanz: 11 Ω
 Analog-zu-Digitaler Signalrauschabstand: 112 dB
 (20–20.000 Hz)

Stromverbrauch des Geräts: Typischerweise 7 W
Kompatibles Elektron Netzteil: PSU-3b

HARDWARE

128 × 64 Pixel OLED-Bildschirm
 MIDI In/Out/Thru mit DIN Sync out
 2 × 6,3-mm-Klinke Audio-Ausgang mit symmetrischer Impedanz
 2 × 6,3-mm-Klinke symmetrischer Audio-Eingang
 1 × 6,3-mm-Klinken Stereokopfhörer
 48 kHz, 24 bit D/A- und A/D-Konverter
 Elektrisch isolierter Hi-Speed USB 2.0 Port
 Stromeintrittsstelle: 5,5 × 2,5 mm Hohlstecker mit positivem Mittelkontakt, 12 V DC, 1 A

PHYSISCHE SPEZIFIKATIONEN

Robustes Stahlgehäuse
 Maße: B 215 × T 176 × H 63 mm (einschließlich Drehreglern und Füßen)
 Gewicht: ca. 1,49 kg
 100 × 100 mm VESA-Montagelöcher. Verwenden Sie Schrauben M4 mit einer max. Länge von 7 mm.
 Maximale empfohlene Umgebungstemperatur: +40 °C

19. IMPRESSUM UND KONTAKT

IMPRESSUM

PRODUKTENTWICKLUNG

Oscar Albinsson
 Johannes Algelind
 Ali Alper Çakır
 Magnus Forsell
 Anders Gärder
 Andreas Henriksson
 Simon Mattisson
 Jimmy Myhrman
 Jon Mårtensson
 Viktor Nilsson
 Olle Petersson
 David Revelj
 Mattias Rickardsson
 Martin Sigby

ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG

Ufuk Demir
 Thomas Ekelund

DOKUMENTATION

Erik Ångman

PRESET SOUND DESIGN

Johannes Algelind
 Blush Response (Joey Gonzalez)
 Palle Dahlstedt
 Dataline (Cenk Sayınlı)
 Divkid (Ben Wilson)
 Mark Fell

Hizmi
 Toru Koda
 Simon Mattisson
 Jimmy Myhrman
 Zabutom (Niklas Sjösvärd)
 Erik Ångman

KONTAKT

ELEKTRON WEBSITE

<http://www.elektron.se>

ADRESSE DER NIEDERLASSUNG

Elektron Music Machines MAV AB
 Sockerbruket 9
 SE-414 51 Göteborg
 Schweden

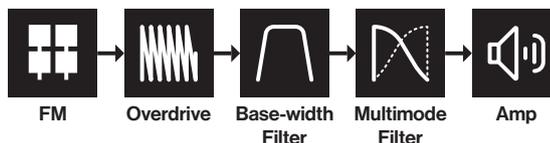
TELEFON

+46 (0)31 743 744 0

ANHANG A: DIGITONE FM-SYNTHESE

A.1 ÜBERBLICK

Im Grunde ist der Digitone eine Frequenzmodulations-Synthese mit vier Operatoren im Stil der klassischen 80er Anwendungen. Im Gegensatz zu früheren FM-Synthesen verwendet der Digitone jedoch seine FM-Maschine mehr wie einen komplexen Tongenerator und nicht wie eine vollständige Synthesizer-Stimme (auch wenn diese Funktionalität ebenso verfügbar ist). Der Signalpfad des Digitone ähnelt mehr einer typischen subtraktiven Synthese als einer klassischen FM-Stimme.



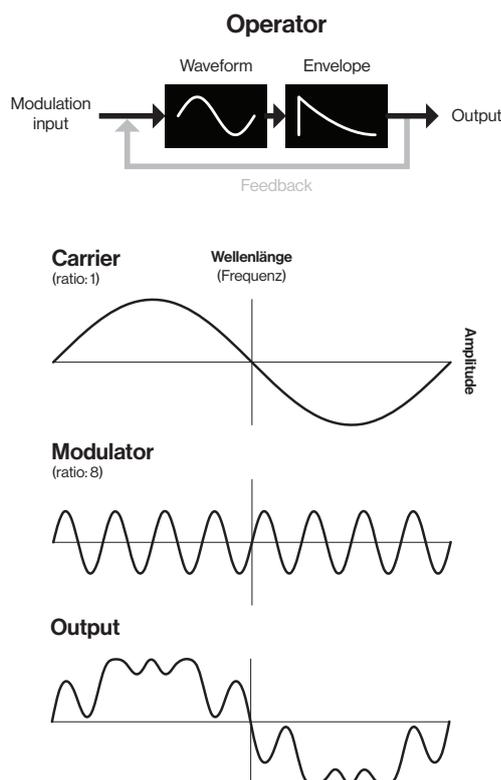
Der Hintergedanke hinter diesem Design ist die Möglichkeit, sich die rohen und oft komplexen Klanglandschaften der FM-Synthese zu Nutze zu machen und eine besser bekannte und zugänglichere subtraktive Methode für die allgemeine Soundgestaltung zu verwenden.

FM ist eine Synthesemethode, bei welcher Obertöne mit Hilfe von Modulation oder Überlagerung von Formen zum Sound zur Klangfarbe hinzugefügt werden. Die Obertöne werden durch die Modulation der Tonhöhe eines Oszillators mit dem Output eines anderen Oszillators hinzugefügt. FM funktioniert ähnlich wie wenn Sie ein Vibrato über ein LFO hinzufügen würden. Bei geringeren Modulationsraten ist es lediglich ein Vibrato, aber wenn die Modulationsfrequenz die Audiorate erreicht, werden die Vibratoeffekte Teile des Sounds und so zu einem Effekt der Klangfarbe.

A.2 OPERATORS

In der FM-Synthese werden Oszillatoren Operatoren genannt. Im Gegensatz zu einem analogen Oszillator enthält der Operator auch eine Hüllkurve und spezifische Inputs und Outputs, wodurch er zu einer Art Makro-Oszillator wird. FM kombiniert zwei oder mehr Operatoren, um einen harmonisch volleren Output zu erzeugen. Ein Operator, der zur Modulation eines anderen Operators verwendet wird, wird Modulator genannt. Der Operator, der den entstehenden Ton erzeugt oder trägt, wird Träger genannt.

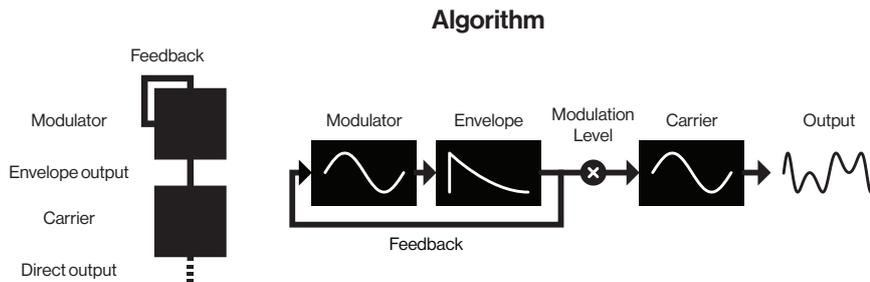
Feedback wird zur Erhöhung der Tonschärfe verwendet. Feedback wird nur auf Modulatoren angewendet. Der Output des Operators zu ihm zurück geleitet, was zu zusätzlichen Obertönen führt. Im Digitone erzeugt ein Operator mit Feedback mit einem Parameterwert um die 35 eine Sägezahn-Wellenform. Wenn er auf höhere Werte gebracht wird, erzeugt das Feedback bald Rauschen. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3.7 FDBK“ auf Seite 41.



In manchen Fällen ist ein Operator sowohl Träger als auch Modulator. Das bedeutet, dass er sein Ergebnis als Ton ausgibt, während er es auch zur Modulation eines anderen Operators verwendet. Wir haben die Operatoren in drei Gruppen unterteilt: **C**, **A** und **B** (B1 und B2), um die Komplexität zu verringern und die Verwendung des Digitone zu vereinfachen. Da Gruppe **B** aus zwei Operatoren besteht, sind die Parametersteuerungen für **B** auf Makroebene beiden Operatoren zugewiesen.

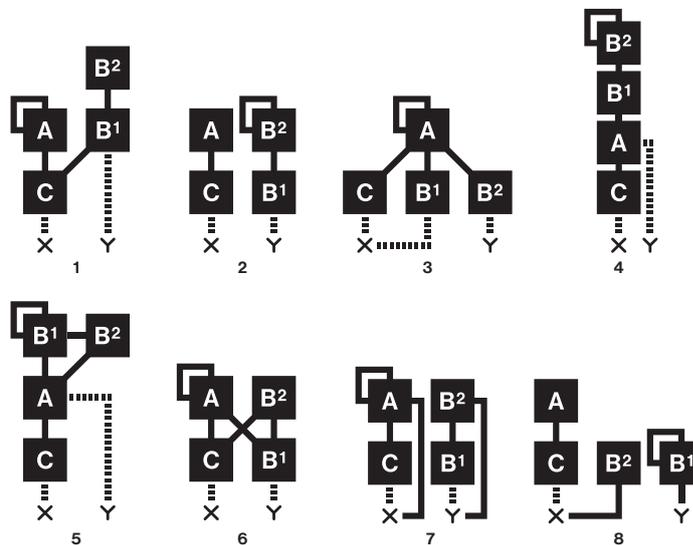
A.3 ALGORITHMEN

Ein Algorithmus ist ein eingestelltes Routing oder Kombination der Operatoren. Ein Routing der Modulation auf verschiedene Arten gibt Ihnen verschiedene Methoden zur Anwendung der Modulation und natürlich unterschiedliche Ergebnisse.



Oben ist ein 2-Operator-Algorithmus, welcher FM-Synthese in der grundlegenden Form darstellt. Der Digitone verfügt über vier Operatoren, die auf verschiedene Arten geroutet werden können. Verschiedene Algorithmen ändern die Charakteristika des Outputs dramatisch – das Stapeln von vier Operatoren kann z. B. zu sehr komplexen Klangfarben führen.

Der Digitone verfügt über acht verschiedene Algorithmen, bei welchen die vier Operatoren auf unterschiedliche Arten geroutet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3.1 ALGO“ auf Seite 41. Jeder Algorithmus hat zwei Trägerausgänge (X und Y), die von zwei verschiedenen Operatoren stammen, abhängig von dem gewählten Algorithmus. Es ist möglich, den Parameter **MIX** zu verwenden, um zwischen diesen Ausgängen zu mischen, sodass Sie zwei verschiedene Klangfarben überblenden können. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3.8 MIX“ auf Seite 41.



Die Linien zu X und Y stellen den Output von einem Träger dar. Es gibt zwei Arten, wie Träger-Output zu den X-/Y-Ausgängen gesendet wird: 1. Seine Amplitude wird von der Operator-Hüllkurve nicht verändert (gepunktete Linie). 2. Seine Amplitude wird von der Operator-Hüllkurve verändert (durchgezogene Linie). Der Sound von den X-/Y-Ausgängen wird dann über Overdrive zu den Filtern geleitet.

A.4 FM-VERHÄLTNISSE

Die Frequenzmodulation wird in Multiplikatoren der Hauptfrequenz angewendet, um die Tonalität der Sounds zu erhalten. Diese Multiplikatoren sind als Verhältnisse bekannt. Jedes Verhältnis einer Operatorgruppe ist ein Multiplikant der Eingangstonhöhe (Notenwert). Je höher das Verhältnis, desto höher die Tonhöhenfrequenz. Wenn z. B. eine Modulation mit einem Verhältnis von 1:2 (Träger:Modulator) angewendet wird, ähnelt der Träger-Output einer Rechteckwelle. Ein Verhältnis von 1:1 klingt wie ein Sägezahn und ungerade Zahlen können für verschiedene metallische oder andere „natürliche“ Sounds verwendet werden. Beim Digitone funktionieren die FM-Verhältnisse für die verschiedenen Operatorgruppen folgendermaßen:

C ist immer ein Träger und ist grundsätzlich auf ganze Zahlen beschränkt, da sie allgemein zum Tragen der Bassnote des Sounds verwendet wird. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3.2 RATIO C“ auf Seite 41.

A verfügt über eine größere Anzahl an Verhältniswerten, um weitere unharmonische Zusammenhänge zu ermöglichen. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3.3 RATIO A“ auf Seite 41.

B (B1 und B2) steuert beide Operatoren gleichzeitig. Der Mindestwert für B1 und B2 ist 0,25. Wenn Sie den Encoder drehen, steigt B2, bis es das Maximum erreicht (16). Dann beginnt es erneut bei 0,25 und B1 steigt zum nächsten Wert (0,5). Dieses umlaufende Verhalten wiederholt sich, bis beide Operatoren den Maximalwert erreichen. Dieses Parameterverhalten ähnelt der Bewegung von Uhrzeigern. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3.4 RATIO B“ auf Seite 41.

A.5 OPERATOR-HÜLLKURVEN

Wenn Sie einen Oszillator direkt mit einem anderen modulieren, erzeugt dies sehr grelle Obertöne, d. h. Sie müssen den Modulationspegel begrenzen, um den Modulationsbetrag zu steuern. Im Digitone können Sie eine Hüllkurve und eine LEVEL-Parametersteuerung verwenden, um die Wirkung des Modulators auf den Träger abzuschwächen. Die Hüllkurven bieten auch die Möglichkeit, die Modulation im Laufe der Zeit zu steuern. Bei einem Klavier ist die Klangfarbe beispielsweise beim Anschlag der Taste scharf, nimmt aber schnell zu einem weicheren Ton ab. Hüllkurven und Modulationspegel sind wichtige Elemente in der FM-Synthese und sind die Instrumente, mit welchen Sie die Sounds, die Sie erhalten wollen, formen können.

Die Digitone FM-Maschine verfügt über zwei Operator-Hüllkurven, die für eine praktische und einfache Verwendung entwickelt wurden. Eine Hüllkurve ist für die Operatorgruppe A und eine für Gruppe B (B1 und B2).

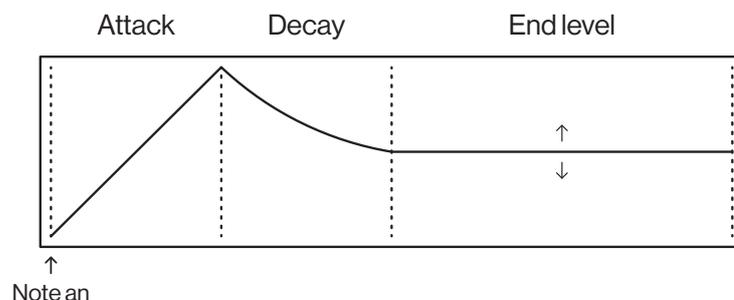
Die Hüllkurven sind im Grunde erweiterte AD (Attack Decay) Hüllkurven, aber mit einem zugefügten, anpassbaren Endpegel (der Amplitudenpegel, den der Sound am Ende der Decay-Phase erreicht). Normalerweise endet eine AD-Hüllkurve immer beim Nulllevel, aber bei der FM ist oft noch ein gewisses Maß an Modulation gewünscht, z. B. nach einem kurzen Zupfen oder Fade in. Weitere Informationen finden Sie unter „11.4 SYN 2 SEITE 1“ auf Seite 42.



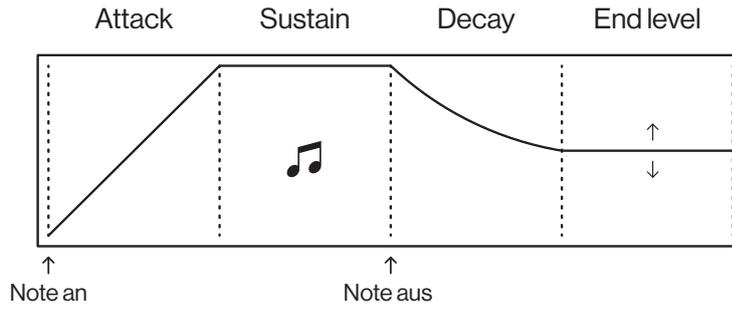
Bitte beachten Sie, dass die Operator-Hüllkurve B den Ausgang von B1 und B2 steuert.

Die Hüllkurven können entweder getriggert oder angesteuert werden, wodurch es entweder eine ADE (Attack Decay End) oder ein ASDE (Attack Sustain Decay End) Hüllkurve wird. Die Sustain-Phase hat keinen Hüllkurvenpegel. Das Sustain Level wird dahingegen mit dem Parameter **LEV** eingestellt. Die Notenlänge definiert die Länge der Sustain-Phase. Weitere Informationen finden Sie unter „11.5.2 ATRG“ auf Seite 43.

Triggered (ATRG/BTRG ON)

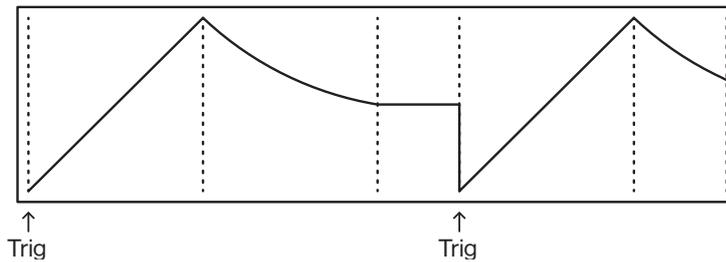


Gated (ATRG/BTRG OFF)

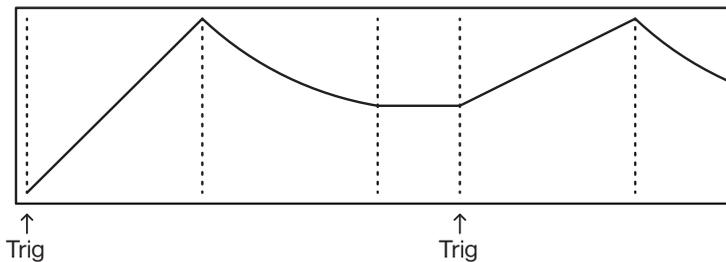


Sie können auch konfigurieren, ob die Hüllkurven beim Auslösen zurückgesetzt werden sollen oder nicht. Weitere Informationen finden Sie unter „11.5.3 ARST“ auf Seite 44.

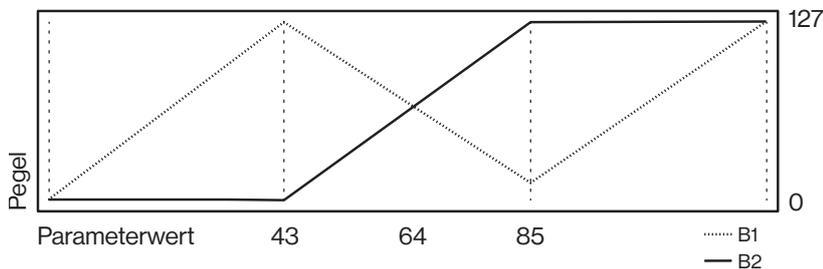
Rücksetzen ein (ARST/BRST ON)



Rücksetzen aus (ARST/BRST OFF)

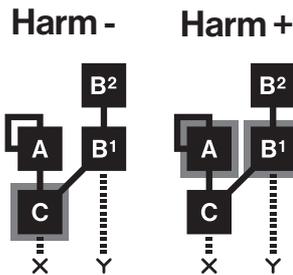


Die Parameter **LEVEL** auf der SYN2-Seite steuern den Modulationsbetrag von den Operatoren A und B. Weitere Informationen finden Sie unter „11.4.8 LEV B“ auf Seite 42. Der Parameter **LEVEL** für B ist auf Makroebene zu beiden Operators B1 und B2 zugeordnet und steuert deren Modulationsbetrag gemäß diesem Diagramm:

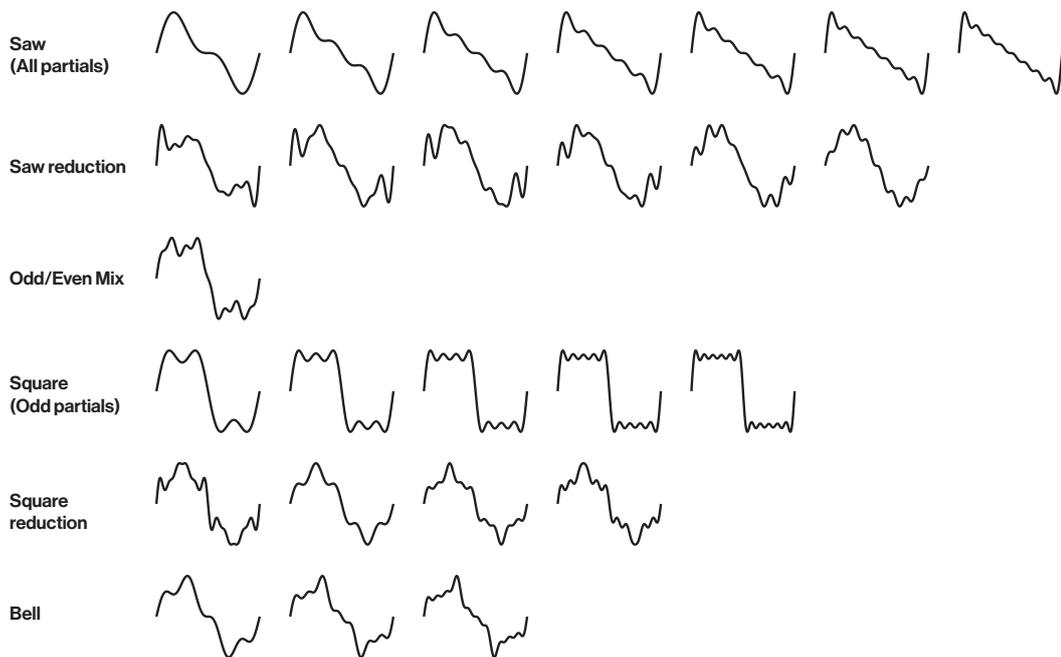


A.6 OBERTÖNE

Der Standardausgang von einem Operator ist eine Sinusschwingung, Sie können jedoch den Parameter **HARM** verwenden, um Obertöne zu einigen der Sinusschwingungen des Operators hinzuzufügen, um Wellenformen mit mehr Obertönen zu erhalten. Der Parameter **HARM** ist bipolar. Negative Parameterwerte ändern den Oberton von Operator C während positive Parameterwerte die Obertöne der Operatoren A und B ändern.



Bei der Änderung der Obertöne werden Zwischenwerte zwischen dem aktuellen und dem nächsten Oberton eingefügt. Diese Interpolation funktioniert wie in der Wavetable-Synthese, die zwischen den Obertönen streicht und flüssig von einer Klangfarbe zur nächsten wechselt. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3.5 HARM“ auf Seite 41. Die Obertonserie für die Operatoren sieht so aus:



Der Digitone wendet eine Art der additiven Synthese an, um die Obertonserie für den HARM-Parameter zu erzeugen. Additive Synthese ist eine der ältesten Formen der elektrischen Tonerzeugung. Es ist eine ziemlich simple Syntheseart, die jedoch nach wie vor sehr wirkungsvoll ist. Es funktioniert nach dem Prinzip, dass mehrfache Sinusschwingungen zusammengefügt werden, um komplexe Klangfarben zu erzeugen. Jede Sinusschwingung wird Teilton genannt. Normalerweise liegt jeder Teilton eine Oktave über dem vorherigen. Die Frequenz des Tons wird beibehalten, indem die Teiltöne über Oktaven verteilt werden. Durch die Abschwächung jedes Teiltons ändert sich der Obertongehalt der Klangfarbe, was zu unterschiedlichen Wellenformen führt.

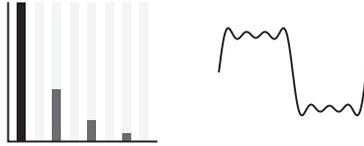
Der erste Teilton wird immer bei voller Lautstärke belassen, wodurch die Basisoktave erhalten bleibt.



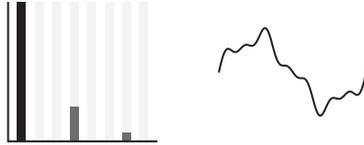
Durch eine Hinzufügung der Teiltöne in Reihe wird ein Sägezahn abgebildet. Achten Sie darauf, wie die Lautstärke für jeden Teilton abnimmt und einen natürlichen Abfall erzeugt.



Durch eine Hinzufügung der ungeraden Teiltöne in Reihe wird eine annähernde Rechteckwelle abgebildet.

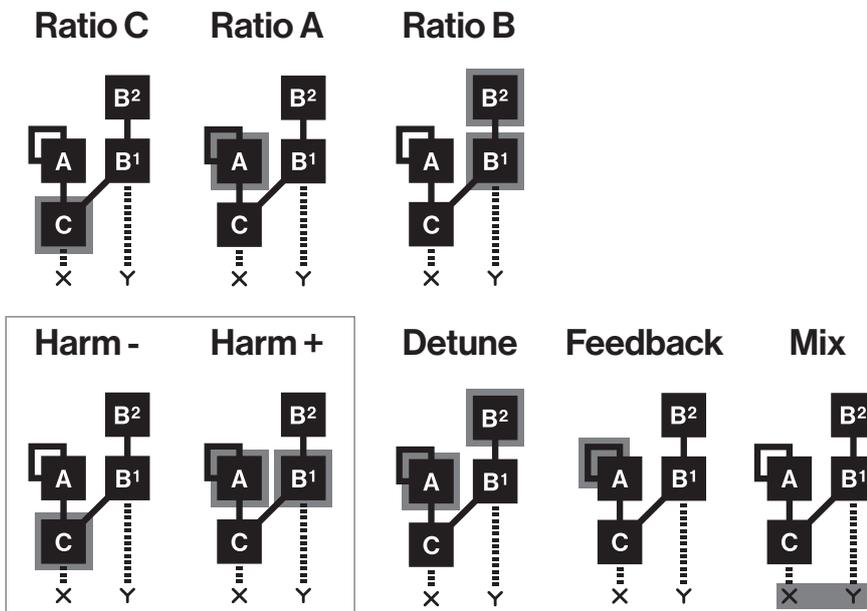


Die additive Methode kann zur Erstellung vieler verschiedener Klangfarben verwendet werden. Diese Kombination von Teiltönen klingt beispielsweise fast wie ein Glockenton.



A.7 SYN1 PAGE 1 PARAMETERÜBERSICHT

Hier ist eine graphische Darstellung, welcher Teil der FM-Maschine durch die Parameter auf der Seite SYN1 beeinflusst wird. Der betroffene Teil der FM-Maschine ist grau dargestellt. Weitere Informationen finden Sie unter „11.3 SYN1 SEITE 1“ auf Seite 41.



ANHANG B: MIDI-UMSETZUNG

Dieser Anhang listet die CC- und NRPN-Spezifikation für den Digitone auf.

B.1 SPURPARAMETER

SPUR				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Mute	94		1	101
Track level	95		1	100

B.2 TRIGGER-PARAMETER

TRIG-PARAMETER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Root	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Filter Trig	13		3	5
LFO Trig	14		3	6

B.3 FM-PARAMETER

SYN1				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Algorithmus	90		1	72
Verhältnis C	91		1	73
Verhältnis A	92		1	74
Verhältnis B	16	48	1	75
Obertöne	17	49	1	76
Detune	18	50	1	77
Feedback	19	51	1	78
Mix	20	52	1	79

SYN2				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
A ENV Attack	75		1	80
A Env Decay	76		1	81
A Env End	77		1	82
A Pegel	78		1	83
B Env Attack	79		1	84
B Env Decay	80		1	85
B Env End	81		1	86
B Pegel	82		1	87
A Delay	83		1	88
A Trig	84		1	89
A Env Reset	85		1	90
B Delay	86		1	91
B Trig	87		1	92

SYN2				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
B Env Reset	88		1	93
Phasenrücksetzung	89		1	94

B.4 FILTERPARAMETER

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	23	55	1	20
Resonance	24	56	1	21
Filter Type	74		1	22
Attack Time	70		1	16
Decay Time	71		1	17
Sustain Level	72		1	18
Release Time	73		1	19
Env. Tiefe	25	57	1	23
Grundfrequenz	26	58	1	24
Breite	27	59	1	25

B.5 AMP-PARAMETER

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	104		1	32
Decay Time	105		1	33
Sustain Level	106		1	34
Release Time	107		1	35
Drive	9	41	1	36
Pan	10	42	1	37
Volume	7	39	1	38
Chorus Send	12	44	1	41
Delay Send	13	45	1	40
Reverb Send	14	46	1	39
Amp Env Reset	102		1	42

B.6 LFO-PARAMETER

LFO				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed LFO1	28	60	1	48
Multiplier LFO1	108		1	49
Fade In/Out LFO1	109		1	50
Ziel LFO1	110		1	51
Wellenform LFO1	111		1	52
Startphase LFO1	112		1	53
Trig Mode LFO1	113		1	54

LFO				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Tiefe LFO1	29	61	1	55
Speed LFO2	30	62	1	57
Multipller LFO2	114		1	58
Fade In/Out LFO2	115		1	59
Ziel LFO2	116		1	60
Wellenform LFO2	117		1	61
Startphase LFO2	118		1	62
Trig Mode LFO2	119		1	63
Tiefe LFO2	31	63	1	64

B.7 FX-PARAMETER

CHORUS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Tiefe	3	35	2	0
Speed	9	41	2	1
Highpass	70		2	2
Breite	71		2	3
Delay Send	12	44	2	4
Reverb Send	13	45	2	5
Mix Volume	14		2	6

DELAY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	15	47	2	10
Pingpong	16	48	2	11
Stereo Width	17	49	2	12
Feedback	18	50	2	13
Highpass Filter	72		2	14
Lowpass Filter	73		2	15
Reverb Send	19	51	2	16
Mix Volume	20		2	17

REVERB				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Predelay	21	53	2	20
Decay Time	74		2	21
Shelving Freq	75		2	22
Shelving Gain	22	54	2	23
Highpass Filter	76		2	24
Lowpass Filter	77		2	25
Mix Volume	23		2	26

MASTER

Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Input L Lautstärke	24	56	2	30
Input R Lautstärke	25	57	2	32
Pan L	78		2	31
Pan R	79		2	33
Chorus Send	26	58	2	34
Delay Send	27	59	2	35
Reverb Send	28	60	2	36
Master Overdrive	29	61	2	37
Pattern-Lautstärke	95		2	38

INDEX

+DRIVE 14, 23**A****AFTERTOUCHE 25****ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN 58**

MIDI config 62

Projekt 58

System 65

ANSCHLÜSSE 12**ARPEGGIATOR 25****AUFZEICHNUNGSMODI**

Grid Recording mit der Quick Note Methode 29

Grid Recording mit der Track Note Methode 28

Grid recording Mode 28

Live Recording Mode 29

B**BEDINGTE LOCKS 36****BENENNUNGSBILDSCHIRM 17****BENUTZEROBERFLÄCHE 16****BREATH CONTROLLER 25****C****CHORUS 54****CHROMATIC MODE 21****D****DATENSTRUKTUR 14**

Pattern 14

Projekt 14

Sounds 14

DELAY 54**E****EINRICHTUNG DER SKALA**

Length per pattern Mode 34

Length per track Mode 35

EINSATZBEISPIELE 68Digitone mit einer monophonischen Bassmaschine
68

Digitone zusammen mit Digitakt 68

Steuerung eines Synthesizers mit den MI-
DI-Spuren 69**F****FILL MODE 37****FILTER 44****FM-SYNTHESE**

Algorithmen 75

FM-Verhältnisse 76

Modulator 74

Obertöne 77

Operator 74

Operator-Hüllkurven 76

SYN1 Page 1 Parameterübersicht 79

Träger 74

FX-PARAMETER 54

Chorus 54

Delay 54

Master 56

Reverb 54, 56

G**GRID RECORDING MODE 28**

Quick Note Methode 29

Track Note Methode 28

I**IMPRESSUM UND KONTAKT 73****K****KETTEN 38****KEY SCALING 24****KOPIEREN, EINFÜGEN UND LÖSCHEN 37****KURZANLEITUNG 19****L****LAYOUT DER FRONT- UND RÜCKSEITE 10****LFO 47, 48, 52****LIVE RECORDING MODE 29****M****MENÜ SOUND 59****MENÜ SOUND SETUP 24**

Aftertouch 25

Breath Controller 25

Filter Keyscaling 24

Keyscaling 24

Mod Rad 25

Oktave 25

Pitch-Bend 25

Pitch-Bendtiefe 25

Velocity Mod 25

Velocity to Vol 24

MENÜ STARTUP 67**MENÜ TRACK NOTE 30****MENÜ VOICE 31**

Dynamische Stimmenzuweisung 31

Ebene 31

Gespernte Stimmen 31

Unison 31

Unison-Spread 31

MIDI CONFIG 62**MIDI-SPUR-PARAMETER 50**

Amp (CC Auswahl) 51

Filter (CC Wert) 51

LFO 52

MIDI Source 50

Trig 50

MIDI-UMSETZUNG 80

MIKRO-TIMING 30, 31, 32

MOD RAD 25

MUTE MODE 22

O

OS UPGRADE 66

OVERBRIDGE 18

OVERDRIVE 46

Master 57

P

PARAMETER-LOCKS 35

PATTERN

Ein Pattern auswählen 27

Grid recording Mode 28

Live Recording Mode 29

Parameter-Locks 35

Patternsteuerung 27

Tempo 27

Trigger-Typen 28

PATTERN UND SOUNDS 23

Einen Sound abspielen 23

Einen Sound bearbeiten 24

Sound browser 59

Sound manager 60

PITCH-BEND 25

PROJEKTE 58

Laden 58

Projektmanager 58

Schreibschutz 58

Speichern 58

PROJEKTMANAGER 58

Q

QUANTIZE 32

R

REVERB 56

S

SCHNELLES BLÄTTERN 17

SEITE TRIG-PARAMETER 30

SEQUENCER 27

Bedingte Locks 36

Ein Pattern auswählen 27

Ein Pattern bearbeiten 27

Menü Scale 34

Metronom 34

Mikro-Timing 32

Parameter-Locks 35

Patternsteuerung 27

Seite Trig-Parameter 30

Swing 37

SICHERHEIT UND WARTUNG 3

SKALA 30

SOUNDARCHITEKTUR 13

SOUND BROWSER 59

SOUND-LOCKS 36

SOUND MANAGER 60

SOUNDS

Einen Sound abspielen 23

Einen Sound bearbeiten 24

Sound löschen 61

Sound umbenennen 61

Synth-Spur-Parameter 40

SWING 37

SYNTH-SPUR-PARAMETER 40

Amp 46

Filter 44

LFO 47

SYN 41

Trig 40

SYSEX DUMP 64

T

TASTENKOMBINATIONEN 71

TECHNISCHE INFORMATIONEN 73

TEMPO 20

TRANSPONIEREN

Direktes Transponieren einer Spur 38

Direktes Transponieren eines Pattern 38

Spur transponieren 30

TRIGS 28

Lock Trigs 28

Note Trigs 28

Parameter-Locks 35

Sound Sperre 36

U

UNISON 31

V

VORÜBERGEHEND SPEICHERN UND NEU LADEN

38

Z

ZURÜCKSETZEN AUF WERKSEINSTELLUNGEN

67

 **elektron**